FOTOS COLORIDAS E TUDO SOBRE 100 FLORES

MUNDO DO CD-ROM®

Informática Prática e Descomplicada

Aqui você aprende

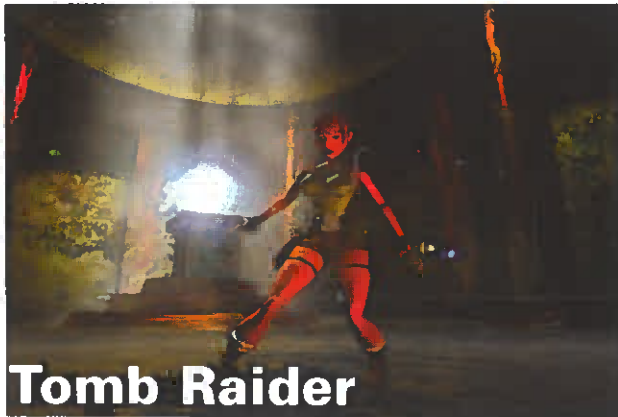
INFORMÁTICA enquanto se diverte

N.º 7
Maio 97
950$00

Especial Corridas

Stock Car em Daytona

Rally na terra batida e no asfalto

Corrida Invulgar
É só acelerar e divertir-se

Tomb Raider

Experimente no CD-ROM o jogo de acção mais quente do momento

Construa os seus próprios desenhos animados

Faça caricaturas

Nem é preciso saber desenhar

Internet

Programa para encontrar e fazer amigos na rede mundial de computadores

"CLIQUE" NO FUTURO!

PÚBLICO

Multimedia

O guia completo para os CD-ROM, a Internet, a World Wide Web, a realidade virtual, os jogos 3D e as auto-estradas da informação

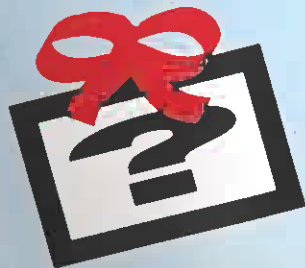
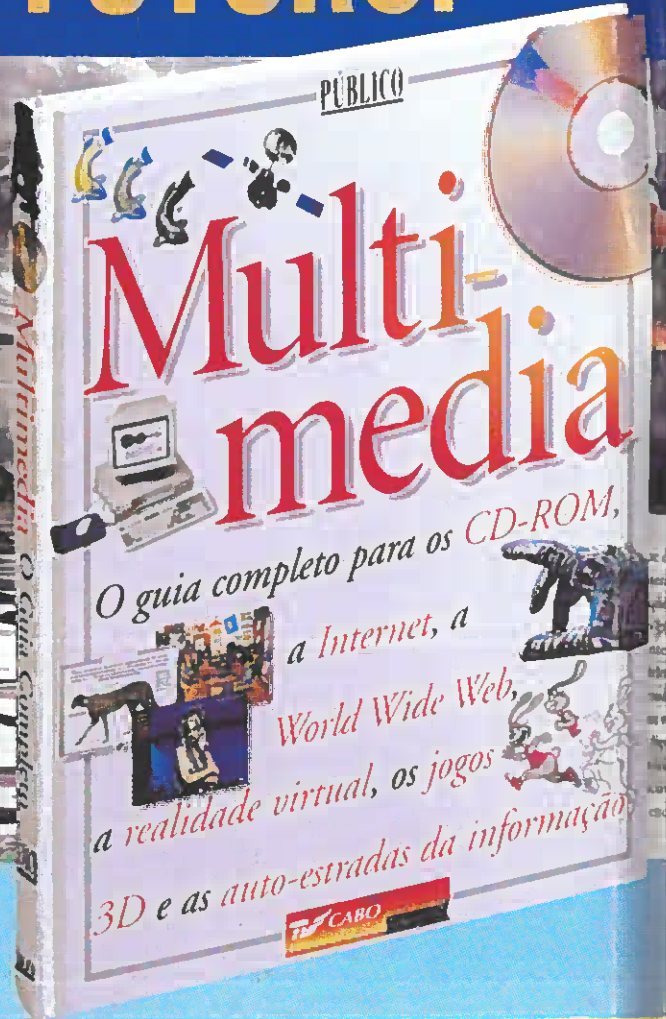
TV CABO

Prepare-se: o multimedia está aqui para mudar as nossas vidas para sempre ... e você não vai ficar para trás!

De fácil consulta, MULTIMEDIA - O GUIA COMPLETO, é um livro que responde a todas as suas dúvidas sobre o multimedia: mostra-lhe como funciona, como se utiliza e como se faz. Com a ajuda de mais de mil imagens, este guia examina a gama completa de aplicações multimedia - enciclopédias, filmes interactivos, entretenimento - bem como a gama das máquinas multimedia - computadores, consolas domésticas e equipamento de realidade virtual - ao seu dispor; mostra-lhe, ainda, como são criados os textos, o som, os gráficos, a animação e o vídeo.

Multimedia - O Guia Completo

- Tudo sobre a revolução multimedia, dos CD-ROM às auto-estradas da informação
- Mais de 1.000 fotografias, desenhos e diagramas a cores
- Referência aos melhores títulos de software e às melhores máquinas do presente
- 192 páginas. Dimensões: 22 x 28 cm

PP 079-MCD

Recorte pelo tracejado, preecha e cole num postal ou devolva num envelope dirigido a: Selecções do Reader's Digest Remessa Livre nº 11044 • 1032 LISBOA CODEX não precisa de selo!

Se preferir, pode igualmente fazer a sua encomenda através de: telefone (01) 310 38 38 ou fax (01) 917 34 66

ENCOMENDE JÁ

SIM, desejo receber à cobrança, através dos CTT, a obra MULTIMEDIA - O GUIA COMPLETO. Juntamente com a minha encomenda receberei um brinde surpresa, inteiramente grátis. Se o livro não corresponder às minhas expectativas, poderei devolvê-lo no prazo de 10 dias úteis e serei reembolsado da importância despendida. Entendi que, se optar pelo pagamento a prazo, beneficiarei de um Crédito Gratuito, sem juros.

Assinalo, a seguir, a forma de pagamento que prefiro:

- ☐ A pronto: 3.500$00
- ☐ A prazo: 2 mensalidades de 1.750$00

(em qualquer dos casos, mais 550$00 para gastos de envio)

POR FAVOR PREENCHA COM LETRAS MAIÚSCULAS

Nome ______________________

Morada ______________________

Localidade ______________________

Código Postal ______________________

RESPONDO HOJE MESMO MAS NÃO ENVIO DINHEIRO AGORA

079 002 8

Se não quiser danificar a sua revista, faça fotocópia e devolva-nos o cupão devidamente preenchido.

Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se ao envio da sua encomenda, respectivo apoio administrativo, estatísticos e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei, é-lhe garantido o direito de acesso aos seus dados e respectiva rectificação ou alteração.

Selecções do Reader's Digest R. Joaquim António de Aguiar, nº 43 r/c 1092 LISBOA CODEX

Válido até 31/08/97

Directores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Director:
Paulo Ferreira

MAIO 97

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaboraram nesta edição
Luiz António Siqueira Neto, Carlos Augusto de Moura, Alberto Dinis e Paulo Caeiro

Produção do CD-ROM
Europa Multimidia
Rua MMDC, 121
Tel.: (011) 816 67 67/(011) 832 73 17
Fax: (011) 867-8583
CEP: 05510-021 - São Paulo,SP - Brasil

Director Operacional
Abilio Cunha

Publicidade
Luís Reis Ferreira (Director)
Helena Ponte (Coordenadora)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1600 Lisboa
Telefone (01) 721 03 96
Fax (01) 727 23 95

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94
Fax: (01) 727 23 32

Endereços electrónicos:
Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*

Propriedade:
Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas registadas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade:
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º
1600 LISBOA
Telefone - 351.1.721 03 90 / Fax - 351.1.727 23 32

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA.
Pré-impressão, Impressão e Acabamento: Mirandela, SA.
Duplicação do CD-ROM: Duplisoft. Distribuição: Electroliber.
O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Açores: 1025$00
Madeira: 1000$00

Depósito legal: nº 104056/96

Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997

Tiragem: 30.000 exemplares

A sua Mundo do CD-ROM passa agora a ser mais completa. Além da total interactividade entre o disco e a revista, acrescentámos duas novas secções: uma que resume, e explica, os principais factos do mês, para que fique por dentro do que está a ocorrer no mundo da informática; e outra dedicada aos utilizadores mais avançados.

A secção "Avançados" (uma sugestão do Jefferson Silva) gerou uma grande polémica aqui na redacção e os textos foram feitos e refeitos muitas vezes. O Luiz Siqueira Neto, da Multimídia, chegou a escrever preciosas dicas sobre programação em Delphi e C++, que certamente pareceriam chinês para a maioria dos leitores. No final, optámos por textos para avançados "mas não muito", escrevendo sobre a velocidade dos processadores. Ou seja, que contenham informações para os mais experientes, mas que possam ser compreendidos e tenham utilidade também para os principiantes.

Mantivémos, portanto, o princípio de estar sempre a mudar e a melhorar a sua Mundo do CD-ROM, mas sem cair na tentação (fácil) de complicar as coisas. Afinal, a informática que aqui encontra é, e continuará a ser, sempre Prática e Descomplicada.

Roberto Araújo

SUMÁRIO Nº 6

Em caso de dúvida, contacte-nos.

Suporte técnico:

Telefone: (01) 721 03 94 (13 às 15 horas, dias úteis)

Para entrar em contacto

(01) 721 03 90 **Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º 1600 Lisboa** **Fax: (01) 727 36 89**

Endereços Electrónicos:

Redacção: ***mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br***
Suporte Técnico: ***suportecd-rom@sti.com.br***

Para perceber melhor o que está a acontecer

Windows 97 deve demorar

Aumentam os comentários sobre o lançamento pela *Microsoft* do *Windows 97*. A empresa desmente o nome (por enquanto, usa a designação *Memphis* para o produto) e garante que ainda não há data para o seu lançamento no mercado. Até ao início de Abril deste ano, o novo sistema operacional estava apenas ao alcance dos produtores de computadores. A *Microsoft* também recusa falar em datas. Assim, não poderá ser acusada de atrasar o lançamento. Mas espera-se que o produto esteja disponível no mercado lá para o final de 97 ou no princípio de 98.

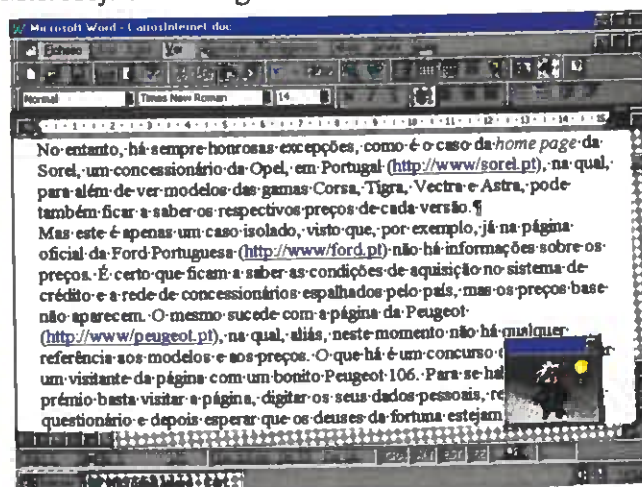
Internet via cabo de televisão

O uso do cabo (como o da *TV Cabo* ou da *InterCabo*) para ligar o seu computador à rede mundial, ainda está em fase de pesquisa, sem nenhuma garantia de que será o "amanhã" da *Internet*. A ligação por satélite, tipo *Direct TV*, ainda está menos cotada. O problema da ligação por satélite é que o seu computador até pode receber muitos dados mas não tem hipótese de os enviar, tornando a comunicação unilateral, o que não é nada eficaz para os utilizadores da *Internet*.

A única certeza é que, para o uso doméstico, a ligação por telefone (a chamada "ponto a ponto") ainda deve continuar a vigorar por mais algum tempo para aceder à *Internet*.

Microsoft Office 97

Com mais de 55 milhões de utilizadores em todo o mundo, pode dizer-se que o *Microsoft Office* é um sucesso. E agora chegou a nova versão do pacote. Uma das principais diferenças em relação à versão anterior é a forte influência da *Internet*. Por exemplo, no *Word 97* é possível salvar páginas HTML (o formato da *Internet*) e ao escrever-se qualquer endereço WWW ele transforma-se automaticamente num "link" (basta clicar sobre ele para activar a *Internet* e ir ao endereço que foi digitado). O *Word 97* também traz assistentes, como o *Einstein*, para o ajudar a entender melhor o programa.

O *Microsoft Office 97* já foi lançado no nosso país, com a chancela da MSFT, a representante da *Microsoft* em Portugal.

MICRO AVALIAÇÃO

Compaq Presario 4410

A Compaq já lançou o seu novo modelo de computador: o Presario, série 4410, baseado num processador Pentium de 100 Mhz, 16 Megabytes de RAM e um disco rígido de 1,2 Gigabytes. *Os recursos do equipamento são bastante inovadores tendo até um controlo remoto para activar (à distância) as principais funções do computador.*

Pode aumentar o volume, ouvir CDs e até desligar o computador rapidamente, desde que esteja a usar o Windows 95 *(já pré-instalado no disco rígido). Com um* design *arrojado (faz lembrar as televisões gigantes dos anos 60), o Presario 4410 é constituído apenas por uma única peça, com o monitor, as colunas de som, CD-ROM e microfone, incluídos num só módulo. Apenas o teclado, o rato e o controlo remoto ficam "fora" do computador. As ligações, na parte traseira, são todas representadas por cores distintas e com desenhos ilustrativos para evitar confusões, caso algum fio seja desligado sem querer.*

As funções do controlo remoto estão também na parte da frente do computador. Ou seja, se quiser ouvir um CD de música, basta colocá-lo na bandeja de 8 velocidades e depois carregar no botão Play, *que está na parte debaixo do monitor. O controlo do volume está ao lado e quando é accionado uma legenda (típica dos televisores) aparece no monitor de 15 polegadas a indicar a intensidade do som, mesmo que esteja a trabalhar com algum aplicativo no* Windows 95.

Os programas

O pacote de programas que acompanha o Presario é bastante completo (inclui processador de texto e folha de cálculo, entre outros). Mas a vedeta deste computador são os recursos de comunicação avançados, como a secretária electrónica, fax e *modem* para acesso directo à *Internet,* entre outros. Todos os recursos são controlados por um único programa, chamado *Compaq Phone Central.*

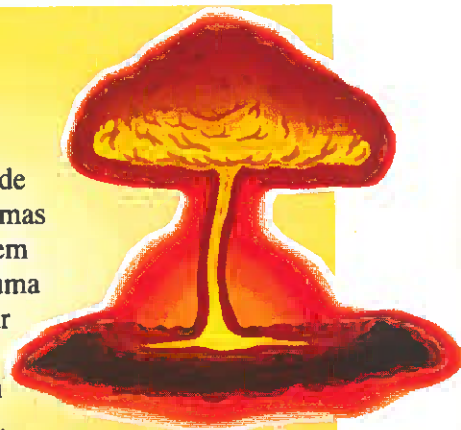
OPINIÃO DA REDACÇÃO

Se está a precisar de comprar um computador para ter em casa (e se o *design* do Presario for do seu agrado – as opiniões dividem-se entre o bonito e o horroroso), para escrever textos, fazer trabalhos simples e divertir-se com alguns jogos, este Compaq é uma boa escolha. Para uso intenso e trabalhos que envolvam gráficos, tenha em mente que o Compaq torna-se lento. Aliás, em geral, os periféricos têm boa performance mas a velocidade do disco deixa a desejar.

Além disso, só é pena que ainda não esteja à venda em Portugal. Para o comprar de imediato, só se o mandar vir dos Estados Unidos ou do Brasil.

VÍRUS ATACAM: da central nuclear à Xuxa

Terríveis, desagradáveis, entre muitos (e piores) adjectivos, os produtores de vírus sofisticam cada vez mais o seu trabalho (os vírus são minúsculos programas que entram de forma clandestina no computador, através de disquetes de origem duvidosa e programas piratas). Recentemente, atacaram os computadores de uma central nuclear na cidade de Michigan, nos Estados Unidos, ameaçando causar um desastre nuclear que, felizmente, não aconteceu.

Melhor humorado, porém igualmente sem graça, é o "Xuxa Park 2.1", um vírus que destrói todos os ficheiros que executam programas. E, ironicamente, diz que está a homenagear a apresentadora brasileira Xuxa. O curioso é que o vírus "Xuxa Park 2.1" nem sequer foi criado no Brasil. Surgiu na Argentina onde a apresentadora de televisão também faz bastante sucesso.

DVD revolucionará o CD-ROM e a cassete de vídeo

Aparentemente, é igual ao CD-ROM a que você está habituado. Mas o DVD (*Digital Versatile Disc*, qualquer coisa como "disco digital versátil"), pode conter muito mais informações que os 640 *Megabytes* do CD-ROM tradicional. Por ser uma tecnologia nova, os fabricantes não chegam a um acordo sobre o volume exacto que cabe no disco. Mas é, no mínimo, 4,7 *Gigabytes* (o equivalente a cerca de 3 342 disquetes), e um máximo teórico de 17 *Gigabytes* (o que equivaleria a 12 088 disquetes), se forem gravados os dois lados do disco.

Para os computadores, o DVD-ROM pode ser uma maravilha. Actualmente existem já alguns jogos que podem ocupar vários CDs-ROM (*Phantasmagoria 2*, por exemplo, ocupa cinco CDs), mas com o DVD-ROM esse problema fica resolvido.

E o mercado de videocassetes também entrou em polvorosa, só que os fabricantes preferem traduzir DVD como *Digital Video Disk*. Filmes inteiros cabem num único *DVD-Video* e podem ser vistos no computador ou nos novos aparelhos que devem substituir os actuais videogravadores.

O preço das *drives* de CD-ROM para serem colocadas no computador custam cerca de 150 mil escudos.

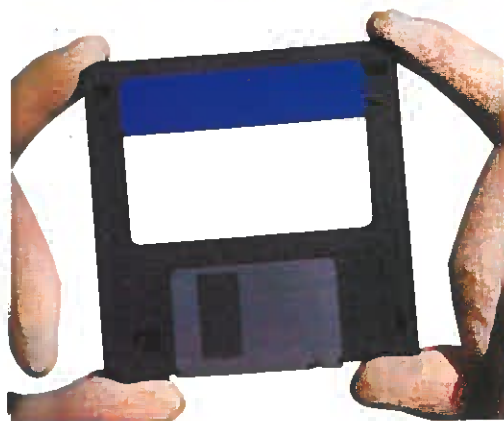
Os primeiros produtos para vídeo já estão a chegar ao mercado. Atenção porque os produtores dividiram o Mundo em quatro áreas e um filme em DVD desenvolvido para uma área não funcionará noutra. Além disso, o grande problema é que, como em todos os novos produtos, mesmo que o equipamento funcione muito bem, ainda não há muitas opções de filmes ou programas para usar no novo sistema. Espere mais novidades. Este assunto só agora está a começar.

Modems de 56.000 BPS só para quem pode

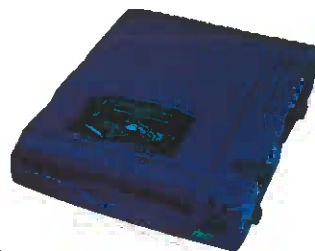
home office
U.S. Robotics Products
Sportster® 56K*

É um facto: não adianta ter um *modem* muito rápido se a sua linha telefónica for má. E a linha portuguesa de vez em quando costuma pregar umas partidas. Por isso, para alguns portugueses torna-se apenas uma curiosidade saber que empresas como a US Robotics e a Motorola, entre outras, estão a lançar os seus novos modelos baseados em *chips* de alta performance para comunicação podendo atingir até 56 000 BPS. Ou seja, o dobro dos actuais 28 800 BPS. Os poucos privilegiados que poderão usar os novos *modems* (e que estiverem dispostos a pagar os cerca de 60 contos que custam nos EUA) serão apenas os que tiverem linhas telefónicas digitais (RDIS). Outra limitação é que o provedor de acesso à *Internet* também deve ter um *modem* de 56 KBPS (e também linhas telefónicas RDIS). Caso contrário, continuará ligado a velocidades menores. Portanto, não se iluda. Só compre o novo *modem* depois de confirmar se pode mesmo usufruir das suas vantagens.

Disquetes, coisa do Passado

Por Jefferson Silva

Não há nada mais velho e ultrapassado que as disquetes. Além de inseguras (devido à utilização, acabam sempre com bad blocks *— partes danificadas —, e você nunca mais consegue retirar os dados de dentro delas), quem trabalha com paginação electrónica (ou qualquer outra área em que seja preciso transferir um grande volume de dados), sabe que usar disquetes é a certeza de que vai haver problemas.*

Só para ter uma ideia, programas usados na paginação electrónica, como o PageMaker *e o* QuarkXpress*, costumam criar ficheiros gigantescos, devido à quantidade de imagens e cores exigidas na edição de uma revista. Um ficheiro chega a ter entre 10 a 20* Megabytes *e alguns até podem ocupar 100 Mb. Há várias tentativas de resolver o problema. Ainda nenhuma delas é eficaz mas, mesmo assim, vale a pena conhecê-las.*

ZIP drive – o disco usado neste equipamento tem quase o mesmo tamanho de uma disquete de 3,5 polegadas, porém é bastante mais grosso. Funciona num acessório externo ao computador. Tem capacidade para 100 *Megabytes* e pode ser encontrado em duas versões: paralela e SCSI (pronuncia-se "secázi" e trata-se de uma placa colocada no computador). O preço das duas versões tem pouca diferença (cerca de 7500 escudos no máximo), e a desvantagem da SCSI é que tem de comprar uma placa para a adaptar ao seu computador, e acaba por gastar cerca de 52 500 escudos a mais. Mas, o custo/benefício é válido. Cada disco custa à volta de 7500 escudos.

JAZ drive – do mesmo fabricante do ZIP, este equipamento tem um preço mais elevado (cerca de 90 mil escudos), e só pode ser encontrado na versão SCSI. A sua maior vantagem, em relação ao ZIP Drive, é a capacidade de armazenar até 1 *Gigabyte* (1000 *Megabytes*), possibilitando um transporte mais "folgado" dos dados. O preço da *drive* é mais alta do que o ZIP. Só vale a pena adquiri-lo se quiser fazer *backups* de grandes quantidades de dados.

NOVIDADE

Imation LS-120 – é o mais parecido com as drives actuais. Tem capacidade para 130 *Megabytes*, é colocado no local físico da antiga *drive* de 3, 5 polegadas e é compatível com as disquetes actuais. Nos Estados Unidos custa cerca de 36 mil escudos e traz dois discos ao preço de 6750 escudos cada um. A favor deste produto conta a participação no projecto de várias empresas conceituadas no mercado da informática, como a Compaq, Maxell, Mitsubishi e Panasonic.

CD-R – CD gravável. Mais profissional, este equipamento está lentamente a cair no gosto popular. Só não está mais popularizado devido ao preço. Os primeiros aparelhos custavam uns proibitivos 300 mil escudos. Depois foram baixando gradualmente de preço e hoje podem ser adquiridos por cerca de 60 000 escudos, conforme o modelo. É a opção mais indicada para os que precisam de ter os seus trabalhos permanentemente guardados. Os equipamentos mais modernos já vêem com a placa SCSI, os *softwares* para utilização e dois discos virgens. Cada disco pode ser adquirido por cerca de 1 500 escudos e a sua capacidade máxima é de 640 MB.

Syquest – encontra-se só na versão SCSI. Este é um equipamento mais conhecido pelos utilizadores do *Macintosh*. Aos poucos veio a conquistar os utilizadores do PC até ao aparecimento do ZIP Drive (mais barato e acessível aos utilizadores domésticos). Além disso, cada disco é relativamente mais caro e frágil. O aparelho custa cerca de 60 mil escudos e cada disco custa cerca de 12 500 escudos e tem capacidade para 270 *megabytes*

CARROS & INTERNET

Por Alberto Dinis

Belos catálogos. Esta é a sensação que temos ao aceder às páginas dos principais construtores de automóveis mundiais. Todas trazem belas fotos, especificações técnicas, muitos enfeites e nenhum serviço. Se quiser saber a tabela de preços, por exemplo (esta é sempre a primeira pergunta), terá maior dificuldade.

No entanto, há sempre honrosas excepções, como é o caso da *homepage* da Sorel, um concessionário da Opel, em Portugal (http://www.sorel.pt), na qual, para além de ver os modelos das gamas Corsa, Tigra, Vectra e Astra, pode também ficar a saber os respectivos preços de cada versão.

Mas este é apenas um caso isolado, visto que, por exemplo, já na página oficial da Ford Portuguesa (http://www.ford.pt) não há informações sobre os preços. É certo que se ficam a saber as condições de aquisição no sistema de crédito e a rede de concessionários espalhados pelo país mas os preços base não aparecem. O mesmo sucede com a página da Peugeot (http://www.peugeot.pt), na qual, aliás, neste momento não há qualquer referência aos modelos e aos preços. O que há é um concurso que vai premiar um visitante da página com um bonito Peugeot 106.

Outras duas empresas concessionárias dos grandes construtores mundiais de automóveis também marcam presença na *Internet*.

A sucursal da Renault, no Areeiro (em Lisboa) é uma delas (http://www.guianet.pt/renault.areeiro). Para quem quiser saber informações sobre os modelos do Megane, Clio e Twingo, encontra o que deseja, de forma fácil e eficaz.

A outra é a Ripal, um concessionário da Fiat (http://www.caleida.pt/ripal_fiat). Aqui, fica a conhecer todos os modelos da gama Fiat, assim como as condições de aquisição do seu veículo.

Alguns endereços de construtores mundiais:

Jaguar: http://www.jaguarcars.com
Mitsubishi: http://www.mitsucars.com/
Porsche: http://www.porsche.com/
Rolls Royce: http://www.rolls-royce.com/
Honda: http://www.Honda.com/
Toyota: http://www.Toyota.com/
BMW: http://www.BMW.com/
Ferrari: http://www.ferrari.com.it

Escolha o seu novo Processador

Por Luiz Siqueira

É uma corrida sem fim. Quando pensamos que o nosso computador está em dia, ele já está desactualizado. Até algum tempo, era tudo muito simples. Você podia ter um XT, um 286, 386 e pronto. No 486 as coisas começaram a complicar-se um pouco mais, com várias possibilidades e o sonho passou a ser o 486 DX2 com 66 MHz. A partir do Pentium, *as opções ampliaram-se muito e existem modelos que variam entre os 60 e os 200 MHz. Proximamente, o novo processador deverá ser o P6. Mas a nova onda agora é o* Pentium *com o MMX. Acompanhe a escala para entender e poder escolher melhor.*

Escolher o processador é uma das coisas mais importantes na hora de comprar um computador. Existem muitas opções mas a última novidade é o* Pentium *MMX. Verifique.

Velocidade dos Processadores

***Fonte: Intel (www.intel.com). Os números do desempenho do gráfico foram obtidos usando o programa* Intel Benchmark.**

Série 486 DX 2 66 e DX4 100 – ainda são os líderes em existência, apesar de já não serem fabricados. Se procurar, pode comprar um deles, mas saiba que já estão ultrapassados. Um computador completo, sem multimédia, fica na ordem dos 150 mil escudos.

Série Pentium – estes são os computadores do momento. Com uma gama imensa de variações, os processadores *Pentium* dominam o mercado actual. O mais vendido é o 133 MHz, que corre o *Windows 95* com um desempenho excelente. Custam à volta de 230 contos.

Série Pentium MMX – A Intel colocou no mercado dois novos processadores *Pentium* MMX (*Multi-Media eXtensions*): um com 166 MHz e outro com 200 MHz de velocidade. A tecnologia MMX chegou para revolucionar o mercado de *software* e *hardware*.
Os engenheiros da Intel acrescentaram 57 novas instruções ao *chip Pentium*, desenvolvidas especificamente para manipular e processar vídeo, audio e gráfico com eficiência. Ou seja, para melhorar o desempenho para o multimédia.
O novo Pentium MMX tem um desempenho 20% maior que a versão anterior e custa aproximadamente mais 37 mil e 500 escudos. Todos os novos produtos que tiverem integrados o sistema MMX serão identificados com selos característicos.

Série P6 ou Pentium Pro – são os computadores usados em grandes servidores de rede ou para processos complexos. Já existe uma versão de 200 MHz e, na segunda semana de Fevereiro, a Intel apresentou e testou, durante a *International Solid State Circuits Conference* (ISSCC), a maior conferência mundial sobre tecnologia de circuitos impressos, realizada em São Francisco, a próxima geração de processadores P6. O novo *chip* que foi apresentado alcançou uma velocidade de processamento superior a 400 MHz, o dobro do seu antecessor. O microprocessador possui 7,5 milhões de transístores distribuídos em 203 mm², e já integra a tecnologia MMX.

Este mês, a nossa associada Editora Europa, apresenta, pela primeira vez em Portugal, uma edição especial brasileira da Revista do CD-ROM, integralmente composta por programas e jogos não publicados na Mundo do CD-ROM.

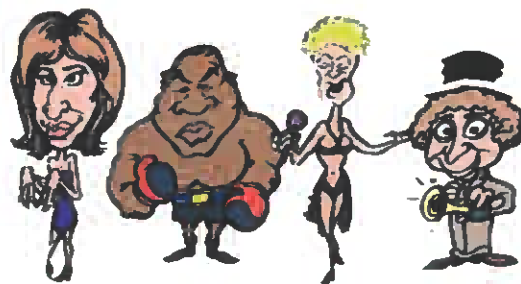
Experimente-a!

Nas bancas em ABRIL

COMO

São 37 programas inéditos, entre jogos, aplicativos, infantis e outros, seleccionados especialmente para toda a família. Divirtam-se!

*E*ste mês, estamos com uma espantosa selecção de programas no CD-ROM. Há o Let´s Draw *para fazer caricaturas; o* Microangelo *que permite criar ícones personalizados usando fotos digitalizadas; o* GoldWave, *um editor musical e o* Turbo Browser, *que visualiza rapidamente os seus ficheiros (textos ou imagens). E ainda o* mIRC *para falar na* Internet *com pessoas de todo o Mundo. Para os amantes da natureza, colocamos a amostra de uma enciclopédia botânica com informações sobre 100 plantas ornamentais. E de jogos, é claro, temos os melhores. Os fãs da velocidade vão poder participar num rali em Inglaterra ou numa sensacional corrida na qual até é permitido atirar frangos para a pista. Isto para além de muitos outros jogos.*

Como sempre, os programas estão separados por pastas para facilitar a sua procura. Assim, cada reportagem está na pasta que lhe corresponde no CD-ROM. O princípio da interactividade mantém-se. Por isso, o ideal é realizar os seus trabalhos no computador acompanhando sempre, passo a passo, o que está escrito aqui na revista.

Para abrir o CD-ROM no Windows 3.1

1 - Coloque o CD na *drive* do CD-ROM do seu computador.
2 - Na janela do "Gerenciador de programas", clique em "Arquivo" (ou *File*, se o *Windows* for em inglês).
3 - Clique no item "Executar" (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite `D:\CDROM` ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK.
5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

Para abrir o CD-ROM no Windows 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no *Win 95*. Basta colocá-lo na *drive* e aguardar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isto pode não ocorrer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:
1- Clique no botão "Iniciar" e escolha "Executar".
2- Digite então: `D:\CDROM` ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

USAR O SEU CD-ROM

ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware, Shareware,* Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM utilizamos os seguintes critérios:

[Executar o Programa] – indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

[Instalar o Programa] – torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

[Copiar para o Disco Rígido] – significa que este programa só funciona depois de copiado para o seu computador. Veja as instruções na revista.

[O Seu Sistema] – cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs. – se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.

ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (*Frequentely Asked Questions,* perguntas feitas frequentemente) onde encontra respostas para muitos tipos de dúvidas. O FAQ foi elaborado a partir de dúvidas anotadas nas outras edições da revista.

JOGOS

DAYTONA USA

Velocidade Máxima

Usando carros do tipo Stockcar você tem de acelerar o máximo para poder permanecer em prova.

A partida é dada com o carro já em movimento. E pode escolher entre mudanças automáticas e manuais.

SISTEMA MÍNIMO	
Windows 95	Pentium 90, 8MB RAM e 256 cores
PRODUTOR	Sega Entertainment
DISTRIBUIDOR	Ecogames
TELEFONE	(056) 830 62 00
PREÇO SUGERIDO	9 990$00
TIPO	Simulador de corrida

O realismo é óptimo. Os vidros do carro reflectem o azul do céu e, nas travagens bruscas, a fumaça dos pneus invade o ecrã. Um locutor vai comentando a corrida, conforme vão decorrendo os acontecimentos. Mas este não é o maior prazer de Daytona USA. *O mais interessante é ter entre mãos o controlo de um poderoso stockcar e acelerar, sentir a máxima velocidade possível em cada recta e em cada curva. Experimente!*

Senhores, liguem as vossas máquinas

Depois do jogo estar instalado e aberto, aparece uma apresentação do *Daytona.* Assista a essa apresentação ou dê *Enter* e vá para os outros ecrãs. Na versão colocada no CD-ROM, pode experimentar o jogo, correndo numa pista para principiantes (*Beginner*). Portanto, continue a dar *Enter* até chegar ao ecrã no qual escolhe se quer mudanças automáticas (*Automatic*) – ideal para os que não têm muita experiência neste tipo de jogo –, ou manual (*Manual*), onde terá de fazer as passagens de caixa como num carro de verdade.
Depois, dê *Enter* e após ver a mensagem "Gentleman, start your engines" (qualquer coisa como "senhores, liguem as vossas máquinas"), o *Daytona* começa.

As regras do jogo

Em *Daytona*, os carros começam já em movimento, como numa volta de apresentação, até chegarem à linha de partida (*Checkpoint*). A partir daí surge a contagem decrescente e quando o locutor gritar *Go*, acelere (carregue na tecla X) e ... pé na tábua. Os comandos estão nas suas mãos. Tente ultrapassar os seus adversários o mais rápido possível, pois além deles, ainda tem de lutar contra o cronómetro. É que dispõe apenas de 43 segundos (marcados no relógio que está no topo do ecrã) para chegar ao *checkpoint*. Se conseguir, o tempo será renovado e poderá dar mais uma volta. Caso contrário, o jogo acaba e terá de começar tudo de novo. É claro que se capotar, bater, raspar num muro ou até mesmo ir para a relva, perderá velocidade e, consequentemente, tempo.

Instalação

Clique em "Instalar o jogo", no interface do CD-ROM, e no ecrã que aparece escolha Setup, para descompactar os ficheiros de instalação.

Quando este procedimento acabar, clique em *Install*, no próximo ecrã e espere. No fim, escolha *Play*, para começar a jogar. Quando quiser entrar no jogo outra vez, vá até ao menu "Iniciar", seleccione "Programas", localize o grupo *Daytona USA Demo Group* e clique no ícone *Daytona USA Demo*.

Há um tempo máximo por volta: 43 segundos. Senão, a corrida acaba. O tempo é cronometrado no relógio que está no topo do ecrã.

COMANDOS

← → – vira para a direita ou esquerda.
↑ ↓ – aumenta ou reduz a mudança engrenada.
X – acelera.
Z – trava.
Enter ou ESC – pausa o jogo.
Teclas F5, F6, F7 e F8 – muda a visão de câmera (dá ou tira "zoom").
Alt+O – muda o tamanho do ecrã (carregue nestas teclas e, no menu que aparece, escolha *Disp size*).
Alt + F4 – sai do jogo.

Corrida invulgar

EAT MY DUST

Um jogo divertido onde chegar em primeiro lugar é apenas um pormenor. O mais interessante é atrapalhar os outros concorrentes.

Acelerar e divertir-se. Eat My Dust *(em português, "coma a minha poeira") é um jogo de corrida que não deve ser levado a sério. As regras são invulgares e sem sentido, onde vale tudo: atirar bolas de golfe para a pista, líquidos estranhos para os concorrentes escorregarem e até mesmo frangos vivos para assustar os outros pilotos. Tudo isto pode parecer um pouco estranho mas se não usar esta estratégia para com os seus adversários, nunca ganhará a corrida, pois eles também vão atacar como puderem. Chegar em primeiro lugar não será nada fácil. Mas isso não tem grande importância.*

Vale tudo: até atirar bolas de golfe ou galinhas vivas para tentar deter os outros pilotos.

Configurar o jogo

Clique em "Executar o programa" e, no ecrã que aparece, seleccione *Single Player* (a única opção que está disponível nesta versão). Entra uma janela de menu na qual pode fazer algumas configurações no jogo. Se clicar em *Look*, vai encontrar informações sobre o seu co-piloto, a pista, o carro. Na opção *Difficult*, escolha o nível de dificuldade da corrida. Coloque o seu nome no espaço *Driver 1* e, se quiser, seleccione *Options* e, depois, *Keyboard Setup*, para configurar o teclado à sua maneira (ele já traz uma pré-configuração que é exibida em "Comandos"). Depois de estar tudo configurado, carregue no botão *Start*, no canto direito do ecrã, para começar a jogar.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 90, 8MB RAM e 256 cores

PRODUTOR
Sierra

TIPO
Jogo de corrida

COMANDOS

Se aceitou a configuração do jogo, estes são os comandos:

←→ – vira o carro na direcção desejada.
↑ – acelera.
↓ – trava e faz marcha atrás.
Shift – troca de "arma" para usar contra os inimigos.
Barra de espaço – dispara.
Del – visão do espelho retrovisor.
ESC – sai do jogo (carregue nesta tecla duas vezes seguidas).

No estilo videogame, em Robotron, terá de destruir robôs para sobreviver numa arena criada pelo computador.

Como no clássico filme Tron, *da década de 80, em* Robotron *(até o título é parecido) vai poder entrar numa máquina de* videogames *e participar num jogo. O objectivo é lutar para sobreviver. O herói é um soldado ágil que deverá destruir vários inimigos, nada virtuais, numa arena criada por computador. Mesmo quem não gosta muito de jogos de acção vai entusiasmar-se com o tiroteio e entusiasmo do jogo. Mas é preciso ser rápido nos comandos para vencer. Uma boa solução é decorar as teclas que tem de usar durante o jogo.*

A melhor táctica para vencer em Robotron é correr pelas faixas laterais da arena e disparar em todas as direcções.

Comandos

Movimentos
S – anda para a esquerda.
B – anda para a direita.
D – anda para baixo.
W, **R**, **X** e **C** – anda em diagonal pela arena.

Tiros
I – dispara para cima.
K – dispara para baixo.
J – dispara para a esquerda.
L – dispara para a direita.
U, **O**, **N**, **K** e **L** – dispara em diagonal (para todos os lados).
Alt+F4 – sai do jogo.

Objectivos

Robotron é composto por várias fases que alcança automaticamente quando eliminar todos os inimigos da arena. Destrua os robôs, canhões e criaturas que vierem na sua direcção e corra atrás dos humanos que circulam pela arena (assim ganha pontos extra). Mas atenção: se qualquer inimigo se encostar a si, acaba o jogo. Você morre e tem de começar tudo de novo. Por isso, tenha muito cuidado com os seus movimentos. Uma boa táctica para eliminar os robôs rapidamente é correr pelas faixas laterais da arena e disparar em todas as direcções.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 90, 8MB RAM e 256 cores

PRODUTOR
Willians Entertainment

TIPO
Jogo de Acção

Um fantástico *Pinball* ambientado num castelo mal-assombrado, cheio de fantasmas e criaturas estranhas. As regras são iguais às dos jogos de *flippers.*

Você controla uma bola de metal, atira-a com as diversas alavancas espalhadas pela mesa, tentando fazer o maior número de pontos possível, sem deixar que ela caia no buraco que está na parte inferior do ecrã. O *Pinball* corre directamente do CD-ROM, bastando clicar em "Executar o Programa". Aqui, estão os principais comandos:

Seta para baixo – controla a intensidade da pressão na bola.

Ctrl e **Shift** – acciona as alavancas para atirar a bola.

Barra de espaço – abana a máquina para desencravar a bola, quando ela ficar presa.

Apesar do estranho nome: *Rebel Decade 12,* este é um jogo de xadrez para computador. As regras são as mesmas da versão para tabuleiro mas aqui os seus movimentos são "anotados" pelo computador que ainda fornece pistas aos principiantes.

Clique em "Executar o programa" e, quando o ecrã do jogo entrar, clique no botão *Start,* no topo do ecrã, e seleccione *New Game,* no menu que aparece. Depois de fazer isso, começa o jogo. Use o rato para executar os movimentos de cada peça (você começa com as brancas). Quando for a sua vez de jogar e não souber muito bem o que deve fazer, veja o conselho que o computador lhe dá. Basta clicar nos códigos de posição da peça, que aparecem na caixa branca, no canto inferior direito do ecrã. *Explore* os vários menus do jogo para ver as opções oferecidas. A opção *Autoplay ON,* no menu *Options,* por exemplo, faz com que a partida seja jogada automaticamente.

SinkSub

Uma nova versão do jogo *SinkSub,* tanto para *Windows 3.1* (versão 16 *bits*), como para *Win 95* (32 *bits*). Ao comando de um navio de guerra sueco, você deve destruir os submarinos inimigos que vão tentar atacá-lo no alto mar. As suas armas são minas que podem ser lançadas da proa (frente) ou da popa (trás), dependendo da sua estratégia. Mas fique atento para não ser atingido pelos "torpedos" disparados pelos submarinos. Se isso acontecer, vai perdendo vidas (as caras que são mostradas no topo do ecrã).

Instale a versão correspondente ao seu sistema operacional e, quando o ecrã entrar, clique em *New Game,* no menu *Game,* e depois carregue na barra de espaço.

Os comandos do jogo são os seguintes:

← → – movimentam o navio.

Tecla 1 – lança minas pela popa do navio.

Tecla 3 – lança minas pela proa do navio.

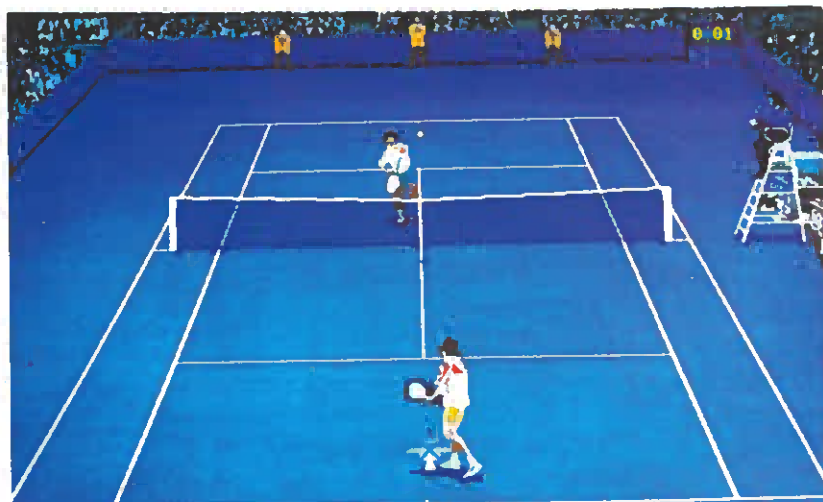
SMILE

O objectivo é deixar todas as caras com um sorriso ao invés de uma expressão de espanto. Clique em "Executar o programa" e, quando o ecrã aparecer, pode começar a jogar. Basta clicar numa cara para que as que estão à volta dela sejam trocadas. Mas não é assim tão fácil. Vai ter de prestar muita atenção para que as caras que já estão com a expressão correcta permaneçam iguais quando mexer nas outras. Outra coisa: tenha cuidado ao clicar nas figuras do topo e do lado da janela do programa pois as que estiverem no lado oposto também serão alteradas. Para jogar uma nova partida, clique na cara maior, que está no lado esquerdo do ecrã.

ASTRO FIRE

Em *Astro Fire,* controle uma minúscula nave espacial e dispare contra todos os asteróides que aparecem, pois perderá energia se eles lhe baterem. Além disso, quando eles são destruídos, libertam itens especiais que podem aumentar a sua pontuação. Use as setas de direcção para movimentar a nave em todas as direcções e dispare carregando na tecla *Alt.* Tem que ser rápido nos comandos e dispare apenas contra os asteróides mais pequenos. Os grandes dividem-se em muitas partes e dificultam a sua acção. O jogo corre directamente do CD-ROM. Quando o ecrã entrar, clique em *Start* e comece a jogar. Para sair, tecle Esc e depois carregue em *Quit.*

Tennis

Jogue ténis no computador, sem a preocupação de suar a camisa. O *Tennis Elbow* é um jogo cheio de pormenores: as imagens gráficas são da melhor qualidade e a movimentação dos jogadores é igual à de um tenista "de verdade". Quando o ecrã do programa entrar, clique na bola de ténis (*Quick Game*) e depois em *Play Option,* para configurar o jogo. Clique novamente em *Play Option,* para determinar o número de jogadores. Por exemplo, se forem dois contra dois, escolha *Double;* se for uma partida simples carregue em *Single,* entre outras opções. Depois, clique em *Back,* para voltar ao ecrã anterior e carregue no quadrado que tem um tenista (*Play*), para começar o jogo. Use as setas de direcção para correr pelo *court* e a tecla *Ctrl* para bater ou segurar a bola. Para sair, tecle ESC e depois carregue em Y. No menu que aparece, clique em *Quit.*

A Natureza

São flores, árvores, arbustos ... uma enciclopédia com informações completas que ensina a cuidar das plantas. Conheça aqui 100 delas.

Todo em português (léxico brasileiro), o programa permite localizar a planta que melhor se adapta ao ambiente e às técnicas de cultivo que você dispõe, para que fiquem bonitas todo o ano.

A natureza mais perto de si. O programa 1001 Plantas é uma enciclopédia de plantas e flores, totalmente em português (léxico brasileiro), produzida pela Europa Multimédia, e que traz informações sobre mais de mil espécies vegetais. Tudo reunido num só CD-ROM. Com ele, vai ficar a saber, em poucos segundos, quais as plantas que dão flores com a sua cor preferida, quais as que precisam de luz ou a estação em que florescem.

Ainda pode ficar a saber qual a espécie vegetal que mais se adapta à região onde mora... Além disso, existem cem fotos a cores, que pode ampliar e usar como papel de parede. É possível também imprimir as informações sobre os conselhos de cultivo, entre outras coisas. Nesta versão, colocada no CD-ROM, estão disponíveis 100 plantas para conhecer o programa.

Uma poderosa base de dados

Depois do programa estar instalado e aberto, verifique que o ecrã é bastante simples de usar. Na coluna da esquerda aparece a lista das plantas. Pode procurar as plantas pelo nome científico ou pela designação popular. Basta escolher a opção desejada. Se já souber o nome da planta, pode fazer uma busca rápida. Basta digitar o nome no espaço correspondente. Em poucos segundos, todas as informações referentes à planta aparecerão no ecrã da direita. Inclusive, sobre uma ou mais fotos (para ver é só clicar no nome da planta), para ter uma ideia de como ela é. E ainda com um hipertexto (em azul escuro) onde vai ficar a saber informações adicionais.

Indicação: não precisa de saber o nome todo da planta. Basta digitar as

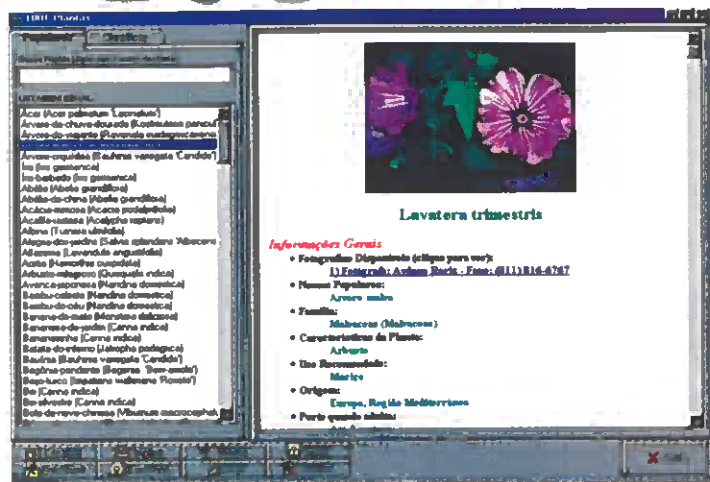
duas primeiras letras e depois o programa faz a busca automaticamente, mostrando as opções que mais se aproximam do que digitou.

A barra de menus

Os comandos para navegar pelo programa estão na parte inferior do ecrã. Ao clicar em "Localizar", abre um novo ecrã e, nessa altura, pode localizar as plantas de várias maneiras: pela família botânica à qual ela pertence (se souber qual é), pela cor ou época de floração (em "Flores"), tipo de fruto, conselhos de cultivo ... Basta clicar na seta que está ao lado da informação e escolher.

Na opção "Fotoshow", é possível visualizar, uma a uma, todas as fotos que existem no programa.

Se quiser imprimir as informações sobre a planta seleccionada ou mesmo sobre uma foto, basta clicar em "Imprimir".

No botão "Música", pode ligar ou desligar a música de fundo do CD-ROM.

Em "Dicas", tem a opção de deixar ou não as mensagens que aparecem quando pára com o cursor do rato sobre um dos botões do menu.

Se não souber o que fazer, clique no botão "Ajuda" e terá todas as informações que precisa.

Instalação

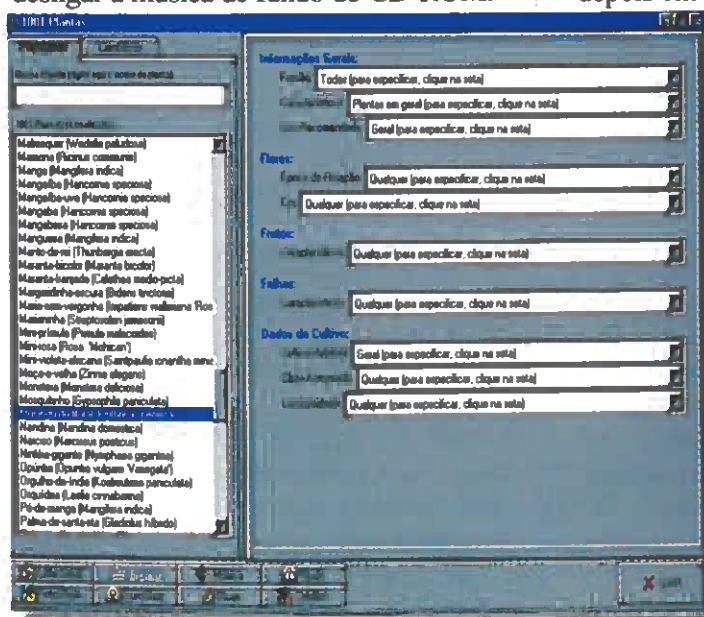
Clique em "Instalar o programa", depois em "Avançar" e em "Concluir". Será preciso instalar outro programa , o BDE (para ter acesso a todos os recursos do "1001 Plantas"). No ecrã seguinte, clique em "Continue" e espere pelo final da instalação. Se usar o Windows 3.1 será criado um grupo de programas e, para abrir o programa, basta dar dois cliques sobre o ícone 1001 plantas. Se usar o Windows 95 poderá abrir o programa a partir do Iniciar, depois Programas e em seguida em 1001 plantas.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX2 com 8MB RAM

PRODUTOR
Europa Multimídia
Tel. (00 55 11) 816 67 67
Fax (00 55 11) 867 85 83

PREÇO SUGERIDO
5 990$00

TIPO
Enciclopédia botânica

OBSERVAÇÃO
Para adquirir o programa faça o seu pedido por fax ou carta dirigida a:
Europa Multimídia
Rua M.M.D.C. n.º 121,
CEP 05510-21
São Paulo - SP
BRASIL
O pagamento será feito exclusivamente através de cartão de crédito

UMA REVOLUÇÃO

Conhece aqueles ícones "feios", só com 16 cores? Pois o* Microangelo *faz ícones mais bonitos e até permite utilizar fotografias.

***O primeiro passo para que tudo funcione é fazer com que todos os seus ícones passem a ter até 256 cores. Isso é feito no módulo* Engineer.**

Literalmente como a sua cara. É assim que o seu computador vai ficar se usar o programa Microangelo. *Com ele é possível agarrar numa foto sua (por que não?), ou outra que tenha no seu computador, e criar um ícone. Depois, é só usá-lo para identificar qualquer programa ou documento do* Windows. *O programa é composto por cinco módulos, com funções diferentes. Nesta reportagem, vamos falar de dois deles: o* Studio, *responsável pela criação de ícones e dos cursores do rato (o ponteiro, por exemplo) e o* Engineer, *usado para alterar as configurações de sistema do* Win 95. *No entanto, nada o impede de explorar os outros módulos à sua vontade.*

O módulo Engineer

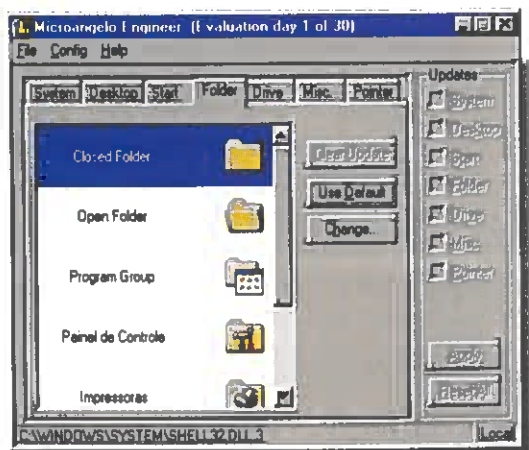
Depois de instalado, abra o grupo *Microangelo,* que está no botão "Iniciar", e dê dois cliques no módulo *Engineer.* É ele que lhe vai permitir alterar a configuração das cores dos ícones do seu computador, tornando-os mais coloridos (no padrão *Windows* os ícones têm, no máximo, 16 cores). Mas antes, mude a resolução de cores do computador para *High color 16 bits* (se for possível), para que as funções desse módulo fiquem activadas. Faça assim:

1 Quando a janela de configuração do *Engineer* aparecer, seleccione *Show Icon Using All Possible Colors,* na aba *System,* para que os ícones com mais de 16 cores possam ser visualizados.

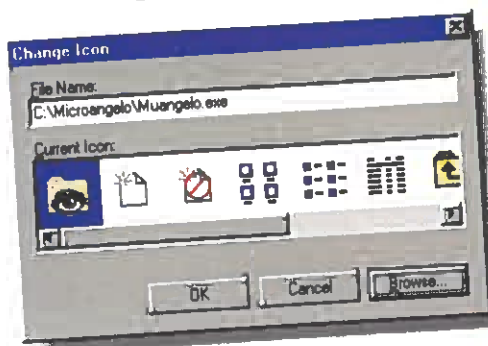
Clique no botão *Apply* e em seguida dê OK. O *Windows* será reiniciado.

NOS ÍCONES

2 Depois do *Win 95* entrar, abra novamente o *Engineer*, vá até ao menu *Config*, escolha *Icon Quality Check* e seleccione 32x32 256 *Colors*. Agora, o seu *Windows* aceita ícones com um máximo de 256 cores.

3 Para ver as alterações que já foram feitas até aqui, seleccione a opção *Folder*, por exemplo, no mesmo módulo *Engineer*, para trocar as pastas dos ficheiros do seu *Windows* por outras mais bonitas. Depois, clique em *Closed Folder*.

4 Na janela que aparece, escolha um dos ícones mostrados ou então clique em *Browse* para usar um dos que acompanham o *Microangelo*.

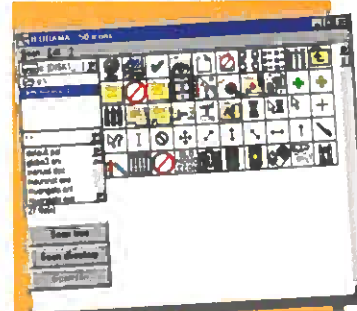
5 Se escolher *Browse*, na janela que surgir, localize e abra o directório do programa e dê dois cliques no ficheiro **Muangelo.**

6 Surge uma nova janela e, então, basta escolher um dos ícones, dar OK e depois carregar em *Apply*, para que os ícones antigos sejam substituídos. Depois, abra o *Explorer* e notará logo a diferença.

Criar ícones multicores

Um dos recursos mais engraçados do *Microangelo* é permitir que crie os seus próprios ícones. Se alterou os ícones com o *Engineer*, o seu computador já está pronto para aceitar ícones com maior resolução. Aqui, vamos mostrar como criar um ícone, com um máximo de 256 cores, a partir de uma imagem pronta, usando o programa *Paint* que vem com o *Windows*.

1 Abra o *Paint* (está em "Acessórios", dentro de "Programas", no botão "Iniciar"). Depois, vá até "Ficheiro" e seleccione "Abrir".

2 Localize a imagem que quer transformar em ícone. ☞

ICORAMA

Além do *Microangelo*, também encontra no CD-ROM, o programa *Icorama*. É uma espécie de catalogador de ícones que faz um levantamento de todos os ícones do seu computador e mostra (nesta versão) os 50 primeiros ícones encontrados no seu computador. Para o activar, clique em "Executar o programa" e, no ecrã que aparece, escolha o directório-raiz do disco rígido (C:\). Depois de fazer isso, clique em *Scan Tree*, para o *Icorama* fazer a procura. Quando acabar, os 50 ícones serão listados pela ordem em que foram encontrados.

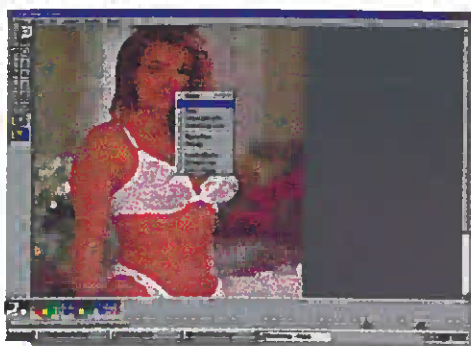
SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.1 ou superior
486 DX2, 4 MB de RAM

TIPO
Catalogador de ícones

MICROANGELO

Pode ser qualquer imagem BMP, que tenha no computador, ou então uma das que estão no nosso CD-ROM (dentro do directório **Entrete**, pasta **Fotosm**).

3 Com a imagem no ecrã, use o botão com o desenho de um quadrado, que está na barra do lado esquerdo, e seleccione a parte que vai usar como ícone (deve ser um quadrado pequeno). Depois de fazer isso, clique com o botão direito do rato sobre ela e escolha "Copiar".

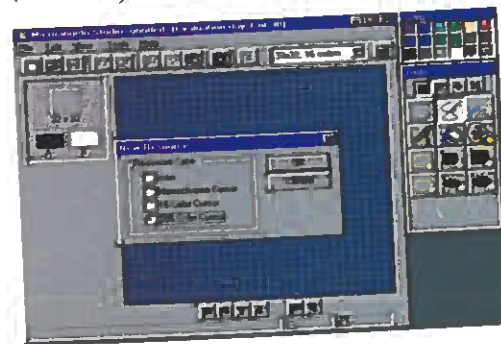
Usar fotos e imagens como ícones é um dos recursos mais interessantes. E o módulo "Studio" faz exactamente isso, permitindo ainda criar ícones "à mão livre".

4 Abra uma nova janela no *Paint,* vá até ao menu "Editar" e clique em "Colar". O bocado da imagem será "colado" num pequeno espaço do ecrã.

5 Para não deixar nenhum "fundo" no ícone, é preciso ajustar a parte branca do ecrã com a imagem. Dê um clique num lugar livre do ecrã, e depois vá até à ponta inferior esquerda do ecrã (utilize as barras de rolagem), e com o cursor do rato, "puxe" a parte branca até à imagem.

6 Quando acabar, grave o ficheiro, dando-lhe um nome qualquer. Depois, feche o *Paint*, vá até ao grupo *Microangelo* e abra o módulo *Studio.*

7 No menu *File,* escolha *New,* seleccione o modo *256 Color Cursor* e dê OK.

8 Clique em *Open Bitmap Image,* no menu *Edit,* localize a imagem que criou e dê dois cliques sobre ela para a abrir.

9 A imagem é praticamente um ícone. Se quiser editá-la, use as ferramentas disponíveis no *Studio.* Caso contrário, grave o ficheiro em *Save as...,* e dê-lhe um nome com a extensão .ICO (de ícone).

Mas lembre-se: só os atalhos de programas podem ter os ícones trocados pelos que você criou. E para fazer isso o procedimento é este: clique com o botão direito do rato sobre o atalho desejado, escolha "Propriedades", depois "Atalho". Em seguida, "Alterar ícone", depois localize o ícone novo e faça a substituição.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2, 8MB RAM
e 256 cores

PRODUTOR
Impact Software
P.O. Box 457
Chino, California 91708-0457 USA

FAX
(001 909) 590 22 02

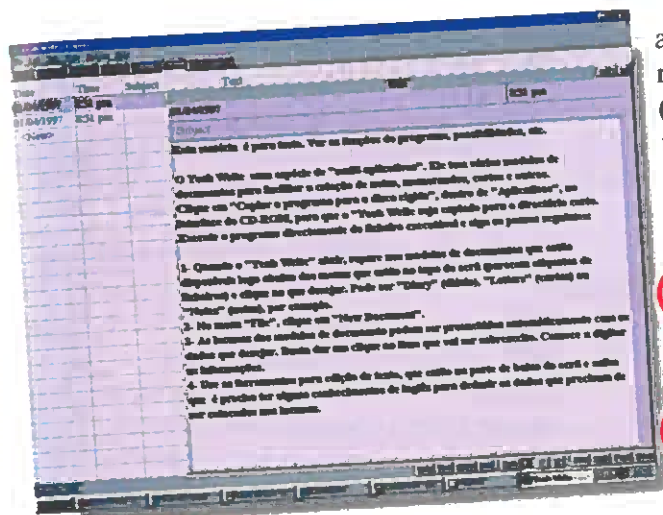
VALOR DO REGISTO
Cerca de 10 500$00

TIPO
Editor de ícones

Instalação

Clique em "Instalar o programa" e, no ecrã que aparece, clique em *Install.* Espere pelo fim da instalação. Será criado um grupo de programas. Para o abrir, vá até "Iniciar", seleccione "Programas" e localize o grupo **Microangelo.**

Crie Documentos Padronizados

Um processador de texto diferente, com ecrãs coloridos e modelos prontos para utilizar.

Um programa simples de usar, que permite criar documentos a partir de modelos prontos. Isso pode ser uma ajuda importante quando estiver a digitar textos que pedem uma formatação específica, como memorandos e cartas, entre outros. O interface do Yeah Write *é colorido e o programa grava automaticamente os seus documentos, sem ser necessário dar-lhes nome. Aqui, vamos dar uma ideia geral do programa para que possa começar a usar este processador.*

Usar um modelo

Para usar o programa, copie-o para o computador. Ele irá para o directório **Revista**, subdirectório **Cdrom7**, pasta **Aplicati**, subpasta **Yeahwrit**. Depois de aberto, repare nos vários modelos mostrados, logo abaixo dos menus (parecem pastas de ficheiros). Escolha um deles: *journal* (jornais), *letters* (para cartas) ... Depois, faça assim para digitar o texto:

1. Quando já tiver escolhido o modelo que quer, vá até ao menu *File* e clique em *New Document.*

2. Será aberta outra janela com os dados que vão ser usados no documento. Preencha os espaços com as informações pedidas.

3. Clique em cima da palavra e comece a digitar. Se escolher *Letters,* por exemplo, digite o seu nome no campo *Name.* Em *Company* (companhia), escreva os dados da empresa para onde vai mandar a carta e, em *Text*, o conteúdo do documento. Dê *Enter,* depois de digitar cada informação.

4. Quando acabar, clique em *Save,* na parte inferior do ecrã. A sua carta será mostrada apenas numa linha. Para vê-la na íntegra, clique no botão *Open,* também na parte inferior do ecrã.

5. Para imprimir, clique no botão *Print*, na parte inferior do ecrã. Será mostrado um *preview.* Se gostar do resultado, escolha *Print.*

A vantagem do Yeah Write é que não precisa de gravar os seus documentos. O programa faz isso automaticamente.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.1`ou superior
486 DX2, 4 MB de RAM

PRODUTOR
Word Place, Inc.
11 East 200 - North,
Suite 201, Orem, Utah
84057 - USA
e-mail:
www.wordplace.com

TELEFONE
(001 801) 221 77 77

FAX
(001 801) 221 77 07

TIPO
Processador de texto

OBSERVAÇÃO:
Apesar de ser distribuído como *freeware,* se quiser registar o programa, o valor do registo é de cerca de 750$00.

APLICATIVOS

TURBO BROWSER' 95

Verifique Fichei

Pode ser imagem ou texto. Com o Turbo Browser'95, pode visualizar, rapidamente, o conteúdo de cada um dos seus ficheiros.

O Turbo Browser *funciona como um "Explorer" mais sofisticado, onde além de localizar ficheiros com facilidade, é possível ver um "preview" do que cada um contém. O programa permite também compactar e descompactar ficheiros sem que tenha de abrir um aplicativo específico para fazer isso. E ainda converte ficheiros gráficos para outros formatos, para que possa usá-los em programas de desenhos específicos.*

O Turbo Browser funciona como um* Explorer, *no qual você selecciona um ficheiro e, ao lado, é mostrado um "preview" da imagem ou do texto.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2, 8 MB RAM

PRODUTOR
Pacific Coast Corporation
15 Glen St., Glen Cove, N.Y. 11542 - USA

TELEFONE
(001 516) 759 30 11

FAX
(001 516) 759 30 14

VALOR DO REGISTO
Cerca de 10 000$00

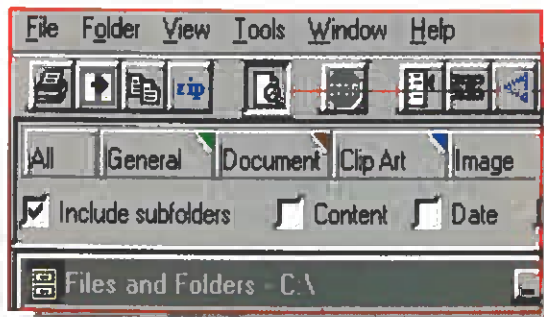
TIPO
Gerenciador de ficheiros

O interface do programa

Depois de instalado, abra o programa e repare nas duas janelas que aparecem: *Files and Folders* e *Preview*. A primeira é uma espécie de gerenciador de ficheiros parecido com o *Explorer* do *Win 95*, onde é possível copiar, mover, apagar e renomear ficheiros, normalmente. O segundo ecrã (*Preview*), permite visualizar os ficheiros escolhidos em *Files and Folders,* sem a necessidade de abrir o aplicativo que o criou. Basta seleccionar um ficheiro (pode ser de texto ou imagem) e se o *Turbo Browser* conseguir "entender" o conteúdo do documento, ele será mostrado.

Procurar documentos

Localizar ficheiros rapidamente é uma das vantagens do *Turbo Browser.* Faça assim:

1 Com o programa aberto, clique no quinto ícone da barra de ferramentas, no topo do ecrã (parecido com uma lupa). Uma nova barra será mostrada, logo abaixo. Repare nas várias opções de ficheiros (*All, General, Document, Clip Art, Image* ...).

2 Clique sobre um deles e, no menu que aparece, seleccione o aplicativo que criou o ficheiro que quer localizar. Depois, escolha a opção *Include Subfolders,* para o programa procurar em todo o disco rígido.

3 Usando o botão *Options* ... limita a procura por tamanhos específicos. Quando acabar, clique em *Apply.*

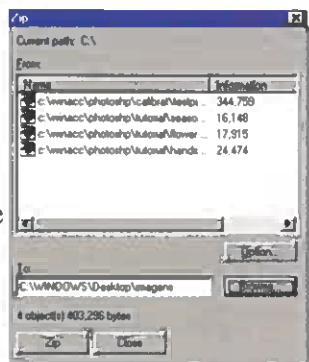
ros com Rapidez

4 Os ficheiros serão listados na janela direita do ecrã *File and Folders*. Se quiser ver algum deles, seleccione-o e ele será mostrado em *Preview*.

Compactar ficheiros

Compactar e descompactar ficheiros dentro do *Turbo Browser* também é fácil, já que o programa tem um compactador próprio.

1 Seleccione os documentos que deseja compactar e clique no botão *ZIP*, que está na barra de ferramentas. Será aberta uma janela.

2 Carregue no botão *Browser...* e digite um nome para a pasta, onde o pacote de ficheiros compactados será colocado. Depois, clique em "Abrir". O nome da pasta aparecerá logo abaixo do *To:* .

3 Clique em *ZIP* e os ficheiros serão compactados.

4 Para descompactar o pacote de ficheiros, seleccione-o e clique em *ZIP*. No ecrã que aparece, carregue em *Extract* e o programa extrairá os ficheiros para o directório escolhido em *To:* .

Converter imagens

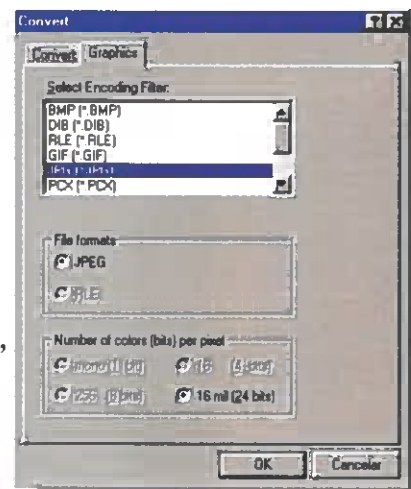
Outro recurso importante é a possibilidade de converter imagens *bitmap* para outro formato, usando-as em programas específicos.

1 Usando a janela *File and Folders*, abra o directório onde estão as suas imagens *bitmap* e seleccione uma delas. Depois de fazer isso, clique no segundo ícone da barra de ferramentas, no topo do ecrã, e será aberta uma janela.

2 Clique em *Graphics* e escolha um novo formato para a imagem (.JPG, por exemplo).

3 Volte para *Convert* e dê um nome ao novo ficheiro, no espaço abaixo do *To:* .

Dê OK e espere a conversão. A imagem com o novo formato ficará no mesmo directório onde estava arquivada.

***Converter imagens para outros formatos (de .BMP para .JPG, por exemplo) ou comprimir e descomprimir ficheiros, são algumas das outras funções do* Turbo Browser.**

Instalação

Clique em "Instalar o programa" e carregue em *Next* até que a instalação termine. Será criado um grupo *Turbo Browser*. Para o abrir, vá até "Iniciar", seleccione "Programas", localize o grupo *Turbo Browser* e dê dois cliques sobre o ícone *Turbo Browser Version 5.0 32 bit.*

Músicas m

Com o GoldWave, pode gravar músicas no seu computador e colocar uma série de efeitos especiais para se divertir. Até pode tocá-las de trás para a frente.

Por Carlos Moura

Quem gosta de mexer com música no computador, poderá contar com um poderoso editor musical. Trata-se do Gold Wave *que traz vários filtros, dispositivos para* playback, *controlo gráfico do nível de gravação e muitos efeitos especiais que poderá usar para editar as suas músicas preferidas, dando-lhe um toque especial, exclusivamente seu. Mas chega de conversa e vamos ao que interessa. Veja como funciona efectivamente o programa.*

Gravar uma música

1 O *GoldWave* corre directamente do CD-ROM, mas se quiser continuar a usá-lo, copie-o para o seu computador (ele irá para o directório **Revista,** subdirectório **cdrom7,** pasta **Aplicati\Gwave**). Depois, coloque um CD de áudio na *drive,* abra o programa e faça assim para gravar uma música e depois editá-la:

2 Clique em *New,* seleccione *16 bits stereo,* aceite os *22050 sampling rate* e, no último campo, coloque o tempo que terá a sua gravação. Não se esqueça: como está a gravar em *stereo,* não escolha uma música muito longa, pois o ficheiro ocupará mais espaço no disco rígido (um ficheiro de um minuto, por exemplo, ocupa cerca de 1,26 Mb).

3 Agora, vá a *Tools* e clique na opção *CD Player.* O *CD Player* do *Windows* será aberto. Escolha a música que vai gravar e, depois, clique na seta (*Play*) para a direita e ele começará a tocar. Volte ao ecrã do *GoldWave* e clique na bola vermelha (no *Device Controls*), para começar a gravação.

4 O tempo de gravação é mostrado na parte inferior do ecrã. Quando ele acabar, clique no quadrado rosa (onde antes era a bola vermelha). Pronto, a sua música já está gravada e agora chegou a altura de a editar. Mas primeiro é preciso guardar o ficheiro. Clique em *File,* seleccione *Save* e, na janela que aparece, dê um nome ao seu ficheiro.

Aplicar efeitos

Esta é a parte mais interessante. O programa é muito fácil de usar e todos os efeitos estão no menu *Effect.* Eles são bastante intuitivos e não terá problemas em descobrir para que cada um serve. No entanto, o mais interessante é clicar sobre cada um deles para ver o efeito criado na música.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.1
486 DX2 com 4 MB de RAM

PRODUTOR
Chris Craig
P.O. Box 51
St. John's, NF
CANADÁ A1C 5H5
E-mail:
chris3@cs.mun.ca
WWW:
http://web.cs.mun.ca/~chris3/goldwave/

VALOR DO REGISTO
Cerca de 4 500$00, a versão Standard.
Aproximadamente 7 500$00, a versão de luxo

TIPO
Editor de músicas

uito especiais

Distortion – efeitos de distorção. Dependendo da intensidade, tornam o som mais agressivo.

Doppler – efeitos que se assemelham às imitações. São diversos efeitos que se escolhem na opção *Shapes* (o *smurf*, por exemplo, dá um timbre que faz lembrar a voz dos desenhos animados *Smurfs*).

Echo – aplica eco.

Filter – são filtros que permitem, por exemplo, "limpar" uma determinada frequência da música.

Exchange – faz a troca de canais.

Flange – semelhante ao *Echo*, permite fazer coisas como duplicar a voz, por exemplo.

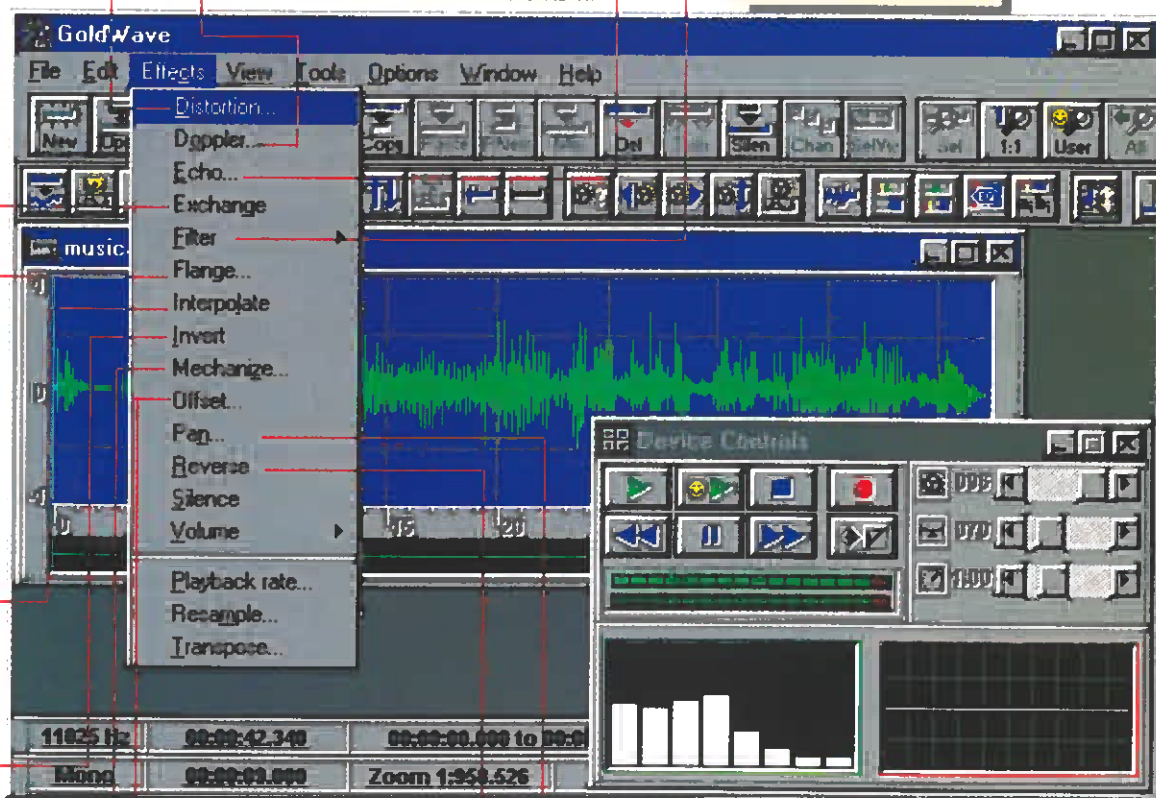
Interpolate – serve para remover picos de frequência.

Invert – inverte o início com o fim, fazendo com que a música toque de trás para a frente.

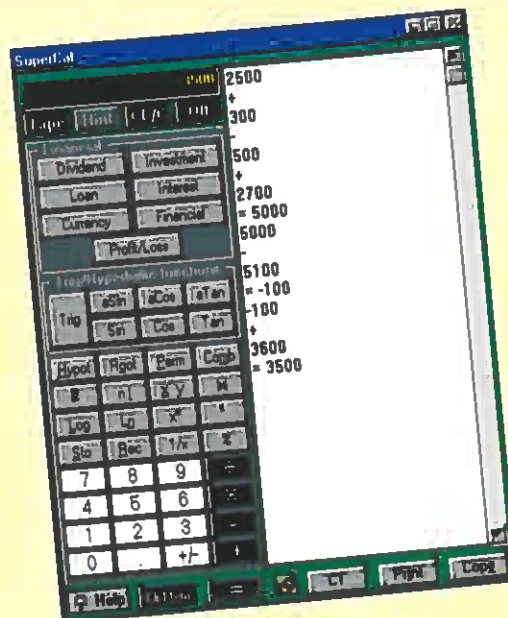
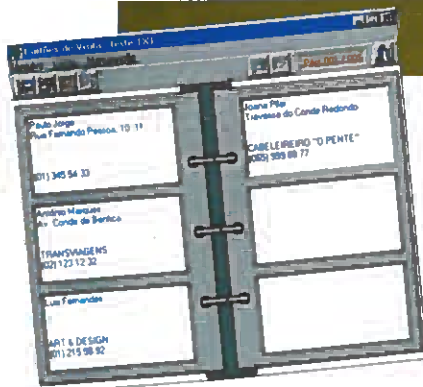
Offset – faz o corte de frequências graves ou agudas.

Pan – equalização dos canais direito e esquerdo.

Mechanize – coloca características mecânicas na música.

Reverse – efeito semelhante ao *Invert*.

Os efeitos especiais estão agrupados num menu (acima). Para usá-los, não é preciso seleccionar a música, basta escolher o efeito e clicar em play. Se não gostar, use o Undo para voltar ao que era antes.

SuperCalc – Calculadora científica e financeira

Uma calculadora que poderá usar para fazer simples operações matemáticas ou então cálculos precisos e equações mais complexas, que exigem uma máquina mais potente. E não precisa de instalar nada no seu computador já que a *SuperCalc* corre directamente do CD-ROM. Apesar de estar cheio de recursos, a vantagem deste programa em relação aos outros do mesmo género (e até mesmo às calculadoras comuns), é a sua agilidade e facilidade de uso. Além disso, a *SuperCalc* grava numa janela (no lado direito do ecrã) todas as operações que estão a ser realizadas, passo a passo, para que possa verificar o seu trabalho. Se quiser, pode imprimir tudo (basta clicar em *Print*) ou até copiar os números para a "Área de Transferência" (clique em *Copy*), para usar os cálculos noutros programas, como o *Word* ou o *Excel*, por exemplo.

CARTÃO DE VISITA

É um programa em português (léxico brasileiro), que funciona como um porta-cartões de visita, no computador. Corre directamente do CD-ROM mas, se quiser, pode copiá-lo para o seu computador. A utilização é muito simples. Abra o programa e, no ecrã que aparece, faça assim para catalogar os cartões:

1 - Clique em "Arquivo" e depois em "Criar Arquivo". Aparece um ecrã "Salvar Como". Seleccione a *drive* C: (já que não é possível gravar nada no CD) e escolha um nome para a sua agenda (o ficheiro deve ter extensão .TXT). Depois, clique em "Salvar".

2 - Agora, também no menu "Arquivo", clique em "Abrir o Programa", abra o ficheiro criado e dê OK na mensagem que aparece.

3 - No menu "Cartão", escolha "Novo" e, na caixa de diálogo, preencha os espaços com as informações dos cartões. Dê OK. Pronto, o cartão já está criado.

4 - Siga o mesmo procedimento até que todos os seus cartões estejam "arquivados".

5 - No menu "Manutenção", pode organizar os cartões pela ordem que desejar. E, se quiser, também pode imprimir as páginas depois de prontas. Para fazer isso, basta ir ao menu "Arquivo" e escolher "Imprimir".

Desinstalador

Com este programa, pode apagar todos os aplicativos copiados do CD-ROM da revista para o seu computador. É todo em português (léxico brasileiro) e a sua utilização é bastante simples.

No entanto, os programas ou jogos que precisam de ser instalados não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.

Os Simpsons vão animar o seu PC

Com o* Cartoon Studio *pode criar desenhos animados com os* Simpsons*. É fácil e divertido. Experimente!

Crie páginas animadas com as personagens de uma das séries mais engraçadas da TV: "Os Simpsons". Com o Cartoon Studio *pode criar as suas próprias histórias com o Homer, o Bart, a Lisa, entre outros, com sons e animações. O programa corre directamente do CD-ROM, é fácil de usar e traz muitos recursos para dar mais vida aos seus desenhos. Aqui, vamos mostrar para que servem os principais botões, criando um desenho simples, para se familiarizar com o programa.*

4 Família Simpson. Aqui, encontra as personagens principais a fazer um determinado tipo de movimento. Escolha uma delas e coloque-a no ecrã.

2 Personagens diversas. Clique neste botão para escolher as personagens da história. Carregue no botão e, na lista que aparece, escolha uma personagem. Tem o Mr. Burns (o chefe de Homer), o Krusty e um botão com vários outros. Escolha um deles e depois clique no cenário.

6 Efeitos sonoros. Aqui, escolhe um som para usar com as personagens. Clique no botão e, na janela que aparece, escolha a mãe Simpson (para a voz), a nave (efeitos especiais) ou a nota musical (música de fundo). Use a mão que está a apontar para a direita, no topo da janela, para localizar o efeito que deseja colocar. Dê um clique sobre o efeito e ele será aplicado.

7 Carregando neste botão, pode ver o seu desenho completo, com animações e tudo.

3 Sempre que acabar de colocar uma coisa no cenário, clique nestas setas e volte ao início da animação.

5 Para que a personagem se movimente pelo ecrã quando a estiver a posicionar no cenário, mantenha o botão do rato pressionado e arraste-o até onde quiser. Depois, solte o botão do rato.

1 Cenários. Aperte o botão, clique num dos cenários e depois no ecrã, para o posicionar. Clique novamente para o fixar no ecrã.

Bastam simples cliques do rato para a sua história ficar pronta em poucos minutos. Para ver como ficou, basta clicar na mão (item 7).

Indicação: se quiser tirar alguma personagem de cena, clique sobre ela e, no ecrã que aparece, escolha o botão parecido com um caixote do lixo.
Solte a sua imaginação e crie outras histórias mais complexas, utilizando sempre estas operações básicas. Dá para fazer muitas coisas interessantes. Só é pena que nesta versão não possa gravar o seu trabalho.

ENTRETENIMENTO

LET'S DRAW

CARICATURAS. O MELHOR É EXAGERAR

Fazer caricaturas é uma arte. Ou melhor, era. Com o Let's Draw, basta usar os elementos prontos que já vêm com o programa.

Escolha entre os 140 desenhos de bocas, olhos, corpos ... os que retratam melhor a pessoa que quer caricaturar.

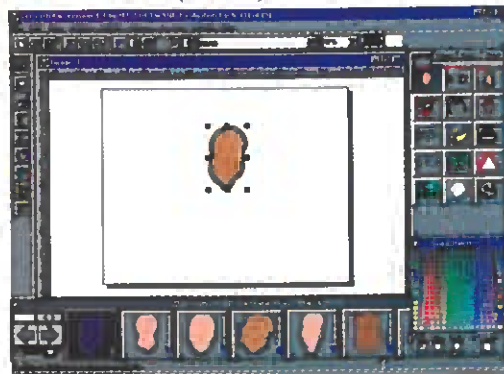
Os cartonistas profissionais sabem como ninguém, exagerar num traço físico ou de personalidade, e permitir a identificação imediata com o (in)feliz retratado. E para quem não nasceu com o dom do desenho mas é bom observador, o Let´s Draw *vai diverti-lo muito.*

Bastante fácil de utilizar, o programa dispõe de 140 tipos de "objectos", entre olhos, bocas, cabelos ... prontos a usar. Além disso, pode colocar efeitos especiais, deixando o desenho ainda mais engraçado. Aqui, vamos dar uma ideia geral do que fazer. Mas como esta é uma versão de demonstração, pode usar o programa apenas cinco vezes. Depois, só se o registar.

Crie uma caricatura

Depois do programa estar instalado e aberto, aparece o ecrã com uma série de janelas que vai usar para criar a caricatura: a barra de ferramentas, à esquerda, uma "folha" em branco, no centro, os vários itens que pode usar, no lado direito e, na parte inferior, os modelos prontos.

1 Comece a pintura pelo rosto (o primeiro item da barra *Parts*). Escolha um dos modelos que são mostrados na parte inferior do ecrã (use as setas de direcção que aparecem), e clique sobre ele. O desenho será copiado para a folha em branco. Ajuste o tamanho, clicando na extremidade dos quadros pretos, à volta do desenho, e depois "puxe-os", para aumentar ou diminuir a sua dimensão.

2 Vá adicionando os outros elementos que fazem parte do rosto: a boca (*mouth*), os olhos (*eyes*), o

nariz (*nose*), coloque um corpo (*body*), usando o mesmo processo do item 1. Se algum ficar fora de proporção, seleccione-o com o rato (basta clicar

SISTEMA MÍNIMO
Windows XX
486/66, 8 Mb RAM

PRODUTOR
Microforum - USA

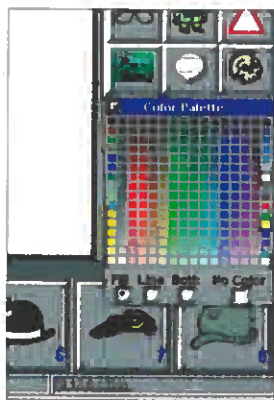
TELEFONE
(001 800) 465 23 23

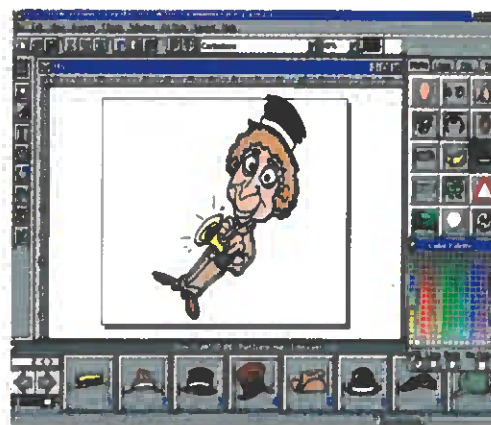
CATEGORIA
Shareware

O programa traz um conjunto de recursos que permitem criar facilmente caricaturas engraçadas mesmo para quem não nasceu com o dom do desenho.

sobre ele) e depois vá diminuindo-o (clique num dos quadrados da extremidade) e "arraste-o" até obter o tamanho ideal.

3 Para inverter um dos elementos (a orelha, por exemplo), seleccione-o e, depois, "arraste" o quadro seleccionado para o lado oposto do objecto.

4 É possível também alterar as cores do desenho. Seleccione o item que deseja mudar e depois clique numa das cores da barra (*Color Palette*).

Efeitos especiais

Quando a caricatura estiver acabada, poderá aplicar efeitos especiais, tornando-a mais engraçada. Para fazer isso, seleccione a figura, vá até ao menu *Effects* e escolha uma das opções: *Expand* (ampliar), *Taper* (estreitar), *Bend* (curvar), *Swirl in* (torcer para dentro) e *Swirl Out* (torcer para fora). Com elas é possível entortar, torcer e fazer outras loucuras. Se não gostar do resultado, clique em *Undo* (desfazer) no menu *Edit*.

Instalação

Clique em "Instalar o programa" e dê OK nos ecrãs que aparecem. Será criado um grupo *Let's Draw Demonstration*. Para abrir o programa, vá até "Iniciar", seleccione "Programas", localize o grupo e dê dois cliques sobre o ícone.

Usar o desenho

Como o *Let´s Draw* é uma versão de demonstração, as opções "Salvar" e "Imprimir" não estão acessíveis. Mas aqui, vamos ensinar uma maneira de fazer isso sem problemas, no programa *Paint*, que vem no *Win 95*.

1 - Quando acabar o desenho, não deixe nada seleccionado e, depois, clique em *Full Screen Preview*, no menu *View*. A imagem vai aparecer em todo o ecrã.

2 - Carregue na tecla *Print Screen*, no teclado, e abra o *Paint* (está dentro de "Acessórios", em "Programas", no botão "Iniciar").

3 - Agora, vá até ao menu "Editar" e seleccione "Colar".

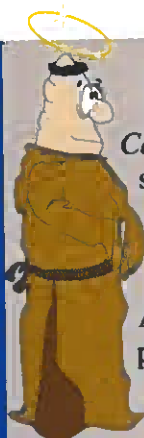
4 - A imagem vai ser "colada" no ecrã. Assim, pode editá-la à sua vontade ou então, gravar o seu trabalho, imprimir e mostrar aos seus amigos.

SÓ PARA MULHERES

Os pedidos foram tantos que, este mês, para felicidade das nossas leitoras, colocamos no CD-ROM fotos de actores e modelos masculinos, para serem usadas como papel de parede. Temos o Brad Pitt, o Dean Cain (o *Superman* da série de TV) e alguns modelos famosos. Para visualizar cada imagem, basta clicar sobre o nome de um ficheiro e depois usar as setas de direcção. Se clicar sobre a foto, ela aparecerá em ecrã cheio. Para voltar ao normal, bastar dar outro clique. Se gostar de alguma foto, copie-a para o PC. Ela irá para o directório **Revista**, subdirectório **cdrom7**, pasta **entrete\fotosh**.

MULHERES BONITAS

Os leitores também não foram esquecidos. Mantendo a tradição, escolhemos 17 fotos de lindas mulheres para serem usadas como papel de parede (*Wallpaper*). Para visualizar cada imagem, clique sobre o nome de um ficheiro e depois use as setas de direcção. Se clicar sobre a foto, ela aparecerá em ecrã cheio. Para voltar ao normal, basta dar outro clique.

Happy Calendar

Sabe qual é o santo do dia do seu aniversário? Se instalar o *Happy Calendar* no seu computador vai ficar a saber não só o seu como também o dos seus amigos, parentes ... e poderá surpreendê-los com uma mensagem especial nesse dia.

Além de ser um calendário prático, pode usar o programa também como uma agenda. Depois de instalado (é criado um grupo no botão "Iniciar"), abra o *Happy Calendar* (aparece uma cara feliz ao lado do relógio, na barra de tarefas). Será mostrada na "Área de Trabalho" uma janela com o dia, mês e ano. Para usar o programa como agenda, dê dois cliques sobre essa janela ou então carregue no ícone sorridente.

Escolha o dia do mês em que deseja marcar o compromisso e clique com o botão direito do rato sobre ele. No menu que aparece, seleccione *Add Event*. Preencha os espaços com os dados necessários e dê OK. Se quiser ser lembrado do compromisso, clique novamente com o botão direito, escolha *Quick Alarm* e defina o horário.

1997
March
17
Monday
s. Marianna
14:53

SÓ PARA MULHERES

MULHERES BONITAS

HAPPY CALLENDAR

CAÇA-PALAVRAS

KALEIDOSCOPE 95

NEW FRONTIERS

CAÇA PALAVRAS

Um passatempo divertido que o vai ajudar a conhecer as palavras em inglês. O objectivo é localizar as palavras (em inglês) que aparecem numa lista, no lado direito do ecrã do jogo, no emaranhado de letras que são mostradas. Pode ser na vertical, horizontal, diagonal... Sempre que localizar uma, clique com o rato sobre as letras, até formar a palavra. Quando isso acontece, a palavra desaparece da lista (mas as letras não). Quando todas as palavras forem encontradas, você ganha. Se errar alguma letra, clique em *Clean,* para a apagar e, depois, comece de novo. O jogo corre directamente do CD-ROM e para começar uma nova partida, clique em *New.*

KALEIDOSCOPE 95

Um *Screen Saver* com várias imagens coloridas, que se movimentam no ecrã do computador. O interessante é que se estiver a ouvir um CD de áudio no PC, os movimentos das figuras mudam conforme o ritmo da música.

Clique em "Instalar o programa" e quando a instalação acabar será criado um grupo de programas (*Syntrillium*) no botão "Iniciar". Para configurar o *Kaleidoscop,* faça assim:

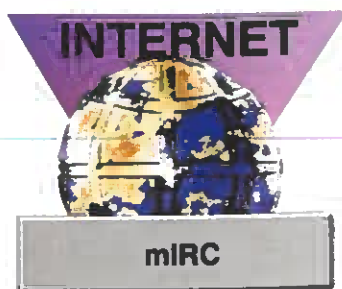
1 - Clique num lugar livre da "Área de Trabalho" e, no menu *pop up,* escolha "Propriedades".

2 - Entre na opção "Protecção de ecrã", active o *Screen Saver* (se ele já não estiver activo) e, depois, em "Configurações".

3 - Na janela que aparece, seleccione o item *Audio,* para activar o som do CD e dê OK.

4 - Teste o protector de ecrãs, em "Amostra". Para ouvir as músicas, coloque o CD na bandeja e escolha a faixa (*track*) que vai ouvir, carregando nas teclas numéricas, na parte superior do teclado (o teclado numérico que está à direita, não funciona).

New Frontiers - Screen Saver

Se instalar este *Screen Saver,* verá no ecrã do computador um *slide show* de imagens espaciais retiradas da NASA, que mostram o homem na lua e alguns planetas, incluindo a Terra. Ao todo, são cinco imagens que vão-se revezar no ecrã. Clique em "Instalar o programa" e quando a instalação acabar, o programa já vai estar activo. Depois, basta esperar que o computador fique inactivo para as imagens serem mostradas.

como "conversar" na Internet

Uma maneira diferente de conhecer pessoas. Com o programa mIRC e uma ligação à Internet, pode fazer amigos em todo o Mundo, sem sair da frente do computador.

Com a Internet *pode "passear" pelos Estados Unidos, Europa, Japão e ver páginas muito interessantes em toda a parte. De repente, surge a vontade de conversar com alguém. Já ouviu dizer que é possível conversar na* Internet*?*

Mas como? Onde se "escondem" milhões de pessoas que estão na rede mundial? Existem várias maneiras de falar pela Internet. *Uma delas é através de um "canal de conversa". Mas, para isso, é preciso usar um programa chamado* mIRC (Internet Relay Chat)*, que significa falar em tempo real através da* Internet. *Este programa está no CD-ROM e aqui pode ver, passo a passo, como se pode conversar pelo teclado (já que vai digitar e não falar), com pessoas do resto do Mundo.*

Configurar

Depois de instalado, abra o *mIRC* para o configurar.

1 No ecrã que aparece, clique na foto do programador para entrar no ecrã *mIRC Setup*.

2 Preencha as informações solicitadas: o seu nome (em *Real Name*), endereço electrónico (*E-Mail*). Em *Nickname,* digite um apelido pelo qual será conhecido (todos fazem isso) e outro para ficar de reserva (*Alternate*), para o caso do apelido já estar a ser usado por outra pessoa.

3 Depois, abra a opção *Identd,* digite uma palavra qualquer (o seu apelido, por exemplo), no espaço *User Id* e active o item *Enable Identd Server.*

Nesta fase, não é necessário estar ligado à rede. Mas seria útil fazer um teste e entrar na *Internet* para ver se está tudo em ordem. Assim, se alguma coisa estiver errada, saberá se os problemas são do seu ponto de acesso ou da configuração de *mIRC.*

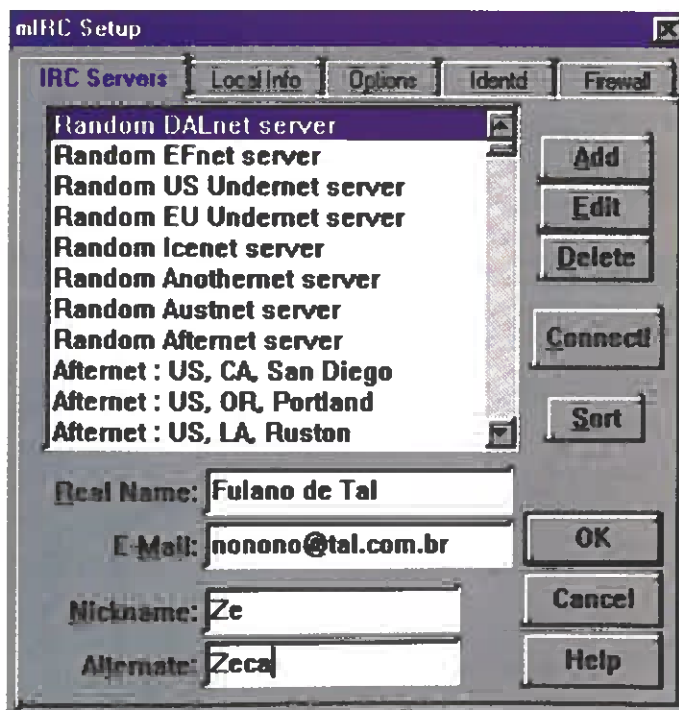
Aceder aos canais

4 Quando tudo estiver configurado, deixe o *mIRC* aberto e depois entre na *Internet* (através do *Dial Up,* por exemplo).

5 Quando a ligação for estabelecida, volte ao ecrã de configuração do *mIRC* e escolha um dos servidores (computador ligado à rede) para o programa ser activado. Faça isso na lista *IRC Servers,* dando dois cliques no servidor que foi escolhido.

6 Vai aparecer o ecrã *mIRC Channels Folder,* a mostrar alguns canais disponíveis. Para ver os outros, dê OK e clique no sexto botão (na barra de menus que está no topo do ecrã). ☞

File Tools DCC Commands Wind

Fácil de usar, o mIRC permite aceder aos canais de conversa da Internet e "conversar", pelo teclado, com as pessoas que estão ligadas nesse momento.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou Win 95
486 DX2, 4MB RAM

PRODUTOR
Khaled Mardam-Bey
68 Melbury Court,
London W8 6NJ,
Great Britain
E-mail:
khaled@mardam.demon.co.uk

VALOR DO REGISTO
Cerca de 3 000$00

TIPO
Programa de comunicação

Para conversar em português

Para conseguir conversar com as pessoas que estão nos milhares de canais (grupos de interesse com tópicos específicos) do *mIRC*, primeiro tem de ligar-se a um servidor (um computador de grande porte, já ligado à *Internet*). É através dele que todos os utilizadores podem encontrar-se simultaneamente. No ecrã *mIRC Setup* do programa, pode encontrar uma lista de servidores de diversos lugares do planeta. Escolha um deles (se quiser conversar em português tem de escolher um canal com a terminação .pt) e dê dois cliques sobre o nome seleccionado. Se não conseguir a ligação logo à primeira tentativa, clique em *Setup*, no menu *File*, e escolha outro servidor.

7 Será aberta outra janela e, então, basta procurar, entre os canais, um que ache ser interessante. Se já tiver um canal específico, digite o seu nome no espaço *Match Text*. Caso contrário, clique em *Apply* ou *Get List*, para ver todos os canais que o *mIRC* encontrou na rede. Na lista que aparece, escolha um canal (o nome é sempre seguido por um # e ao lado é mostrado o número de pessoas ligadas), dando dois cliques sobre ele.

Quando já estiver ligado, entre no mIRC. Ele vai localizar os servidores que estão disponíveis para que possa aceder a um dos canais de conversa.

Usar os canais

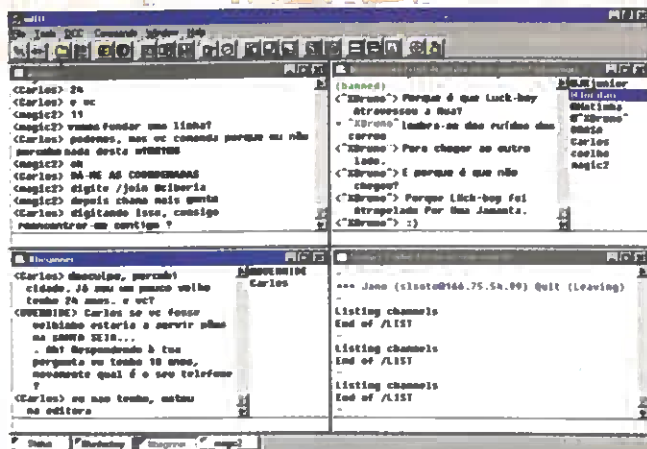
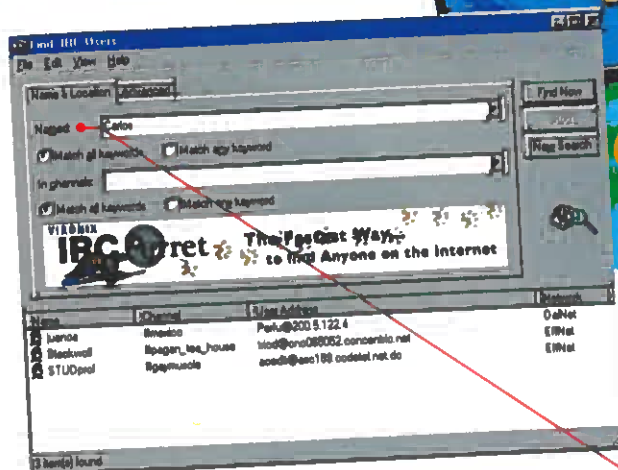
Agora que já está ligado ao canal, repare que aparece uma nova janela. Os apelidos das pessoas são mostrados na coluna do lado direito do ecrã e as mensagens aparecem no campo da esquerda.

1 Comece a digitar as suas mensagens no espaço livre, na parte inferior do ecrã (onde fica um cursor a piscar) e depois dê *Enter* (senão elas não serão lidas). Todas as pessoas que estão ligadas, vão ler o que foi escrito.

2 Pode conversar com todos ou então escolher apenas uma pessoa para falar. Para fazer isso, é só clicar duas vezes sobre o apelido desejado. É aberta uma janela e, assim, a conversa será privada e ninguém do canal saberá o que estão a falar.

3 Enquanto estiver num canal, poderá receber mensagens de outras pessoas que querem conversar. Neste caso, é aberta uma janela que mostra o apelido da pessoa e a mensagem enviada. Responda (use sempre o espaço da janela) e quando quiser acabar a conversa, digite *bye* (mesmo em conversas em português) e feche a janela de conversa.

Instalação

O programa tem duas versões: uma para *Windows 3.1* e outra para *Win 95*. Escolha a que é mais compatível com o seu sistema e clique em "Instalar o programa". No ecrã que aparece, clique em *Install*. No fim, será criado um grupo de programas. Para entrar no *mIRC*, vá até "Iniciar" (no *Win 95*) ou no "Gerenciador de Arquivos" do *Windows 3.1*, abra o grupo de *mIRC v4.72* e clique no ícone criado.

IRCFerret

Testou o *mIRC* (o programa para falar na *Internet*), fez muitos amigos e agora está a tentar entrar em contacto com um, em particular, mas não se lembra em que canal ele está. O *IRCFerret* pode-o ajudar a resolver esse problema.

Com ele, pode localizar uma pessoa na rede, sem necessidade de estar ligado a um canal.

Basta abrir o programa e digitar, no espaço denominado *Named*, o apelido ou endereço electrónico da pessoa que se procura.

Clique em *Find Now* e deixe o programa fazer a procura. Nas colunas *Name* (nome), *Channel* (canal), *User Address* (*E-mail*) e *NetWork* (a rede de servidores), encontra as informações para utilizar o *mIRC* e entrar no IRC (*Internet Relay Chat*), possibilitando a procura dentro do canal onde está a pessoa que deseja encontrar. Use a lista de servidores do *mIRC*, em conjunto com as informações da coluna *Network*, para ir "directo ao ponto".

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2, 8 MB de RAM

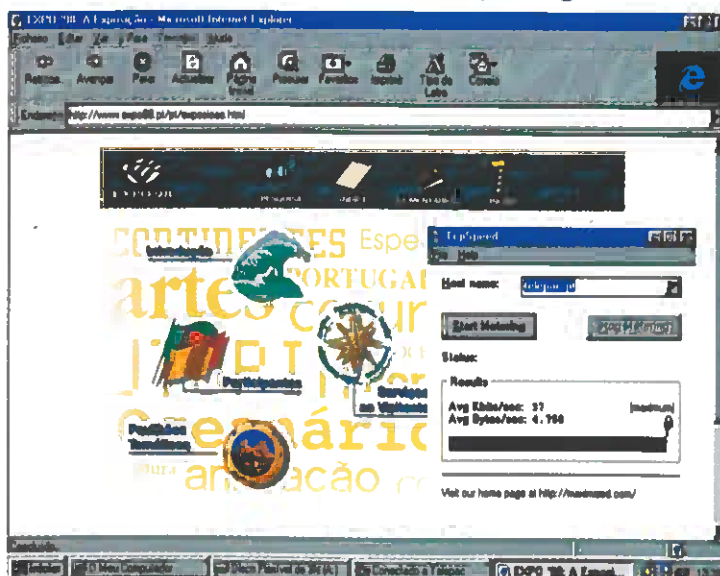
TIPO
Shareware

TCPSPEED

Já deve ter ouvido dizer que a *Internet* é "lenta" para transmitir informações, devido ao tráfego intenso de pessoas ligadas. Veja você mesmo se é verdade ou não, usando o programa *TCPSpeed*. Com ele, é possível medir a performance do seu acesso à rede, já que ele mostra a velocidade máxima com que os dados podem ser transmitidos do provedor para o seu computador. Mas é preciso saber o "nome" (*host*) do computador que realiza a sua ligação. Pode descobrir esta informação entrando em contacto, via voz, com o seu provedor ou apenas copiando as informações depois do sinal @ do seu endereço electrónico.

Por exemplo; se ele for cicrano.beltrano @provedor.pt, copie o provedor.pt para o campo *Host name* do *TCPSpeed* e clique em *Start Metering*. Quando o programa acabar a medição, veja as informações em *Avg Bytes/sec*. Uma boa taxa seria de 6 000 *Bytes*/segundo.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2, 8 MB de RAM

TIPO
Shareware

A FORÇA DA

Tomb Raider *é um jogo que procura inovar. Tanto que a heroína é uma mulher. E muito decidida.*

Chega de heróis musculados e mal encarados. Em Tomb Raider, *a principal personagem, Lara Croft, é uma mulher cheia de curvas, mas com coragem e disposição para se meter em encrencas típicas de um Indiana Jones. Num jogo cheio de acção, você assume o papel da heroína e terá de encontrar um artefacto antigo muito valioso. Para isso, vai precisar de explorar cavernas, pendurar-se em penhascos, nadar, enfrentar ursos, lobos, morcegos... Com imagens gráficas em 3D e boa movimentação da personagem, este jogo contagia até os que não são adeptos deste tipo de aventura.*

Com belas curvas, a heroína Lara Croft vive aventuras dignas de um Indiana Jones. E a animação em três dimensões é muito interessante.

Uma mulher muito valente

O jogo começa numa caverna (a opção disponível na versão colocada no CD-ROM), onde a heroína (no caso, você) deverá entrar para tentar encontrar um artefacto antigo. Explore-a mas tenha cuidado com os lobos e morcegos que

COMANDOS

←→↑ – movimentam a personagem.
↓ – salta para trás.
Alt – salta.
Ctrl – executa acções diferentes, dependendo da situação.
Barra de espaço – saca a arma.
0 (zero) – olha para os lados.
End – rola no chão.
Del – dá um passo para a esquerda.
PageDown – dá um passo para a direita.
Shift – anda devagar (mantenha a tecla carregada).
Teclas F1 a F4 – troca a resolução gráfica do jogo.
ESC – sai do jogo (carregue nesta tecla, e quando a palavra *Option* aparecer no ecrã, dê *Enter* até chegar a *Exit Game*. Depois, carregue novamente em *Enter*.

MULHER

vão tentar atacá-lo. A única maneira de se livrar deles é eliminá-los. Puxe pelas suas armas (carregue na barra de espaços) e dispare com a tecla *Ctrl*. Como Lara tem uma óptima pontaria, não se preocupe com a mira. Basta posicionar-se à frente dos inimigos e carregar no gatilho.

Outros obstáculos

Continuando a exploração, chegará a lugares de difícil acesso, como plataformas e poços subterrâneos, que terá de alcançar. Não se intimide e use as habilidades especiais (ou a boa forma) da personagem. Por exemplo, para subir às plataformas mais altas, salte perto de uma borda e, com a tecla *Ctrl* pressionada, carregue na seta de direcção para cima. Se for preciso nadar, não tenha problema. Carregue em ALT e use as setas de direcção para movimentar-se na água.

Para sair do poço, chegue-se perto de uma borda que esteja livre e carregue em *Ctrl.* Tenha cuidado para não ficar sem oxigénio. Controle o seu nível de ar na barra que aparece no canto superior direito do ecrã. Se ela se esgotar, você poderá morrer e o jogo terá de ser reiniciado. Para evitar que tenha de começar tudo novamente (explorar a caverna, matar os lobos ...) grave de tempos a tempos cada etapa que consegue ultrapassar. Tecle F5 e, na janela que aparece, escolha um espaço livre para fazer isso.

Instalação

Clique em "Instalar o programa" e, no ecrã que aparece, tecle em *Install* e dê *Enter* até aparecer o ecrã de configuração da placa de som. Seleccione o item *Auto Detect* do menu, para o jogo detectar o modelo da placa de som do seu computador. Depois, escolha *Continue* e dê *Enter.* Se o computador ficar bloqueado, reinicie-o e tente tudo novamente, mas quando chegar ao menu que detecta a placa de som, deixe a opção *No Sound Card* seleccionada e dê novamente *Enter,* em *Continue.* No próximo ecrã, escolha *Save Settings,* para salvar as configurações do jogo e tecle *Enter.* A instalação vai ter início e quando acabar, já pode começar a jogar. Dê *Enter* até chegar à caverna.

Ao assumir o controlo da heroína (aproveite, é raro poder controlar uma mulher) tente derrotar os inimigos. Não precisa de se preocupar com a mira. Lara tem uma óptima pontaria.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2, 8MB RAM

PRODUTOR
Eidos

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
7 990$00

TIPO
Jogo de Acção

Terror

O "enredo" é o mesmo do filme "Alien, o Oitavo Passageiro". Mas o estilo é ao jeito de DOOM, onde o que conta é acabar com os inimigos.

Acção e suspense o tempo todo. Para sobreviver tem de disparar, no melhor estilo Doom, *em tudo o que se movimenta. Em* Alien Trilogy, *uma adaptação do filme "Alien, o Oitavo Passageiro", é preciso ficar alerta para não ser destruído pelas criaturas estranhas que habitam os labirintos (é que elas podem surgir a qualquer momento para tentarem atirar-lhe ácido). Quem viu um dos filmes da série no cinema já conhece o poder dessas criaturas. Portanto, todo o cuidado é pouco. Mas para facilitar, tem à sua disposição um arsenal de armas. Basta apanhar os diversos itens que estão espalhados pelo chão.*

SISTEMA MÍNIMO
DOS
486 DX2, 8 MB RAM

PRODUTOR
Acclaim

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
7 990$00

TIPO
Jogo tipo DOOM

Percorrer os labirintos

Depois de instalado, entra uma apresentação do jogo. Dê *Enter*, se quiser saltar esta parte e, no ecrã do menu, clique em *Start Game*. Logo que o jogo é carregado, avance até uma porta e carregue na barra de espaço para a abrir. Os labirintos por onde terá de passar são sombrios o que dificulta a localização dos inimigos que estão espalhados pelo cenário, entre os barris e as caixas. Uma táctica para tentar fugir dos ataques *aliens* é usar o radar, que está no canto inferior direito do ecrã. Com ele, terá uma noção do local onde está o inimigo e assim pode atacá-lo de surpresa.

À medida que os *aliens* forem

COMANDOS

Ctrl – dispara.
Tecla 5 (no teclado numérico) – dispara.
Barra de espaço – "usa" ou executa alguma acção.
< – "desliza" para a esquerda.
> – "desliza" para a direita.
Teclas 1 a 5 – selecciona uma arma.
Tecla 6 – escolhe a próxima arma da "lista".
Backspace – dá meia-volta.
Shift – anda rapidamente (mantenha a tecla carregada).
Caps lock – corre.
Pause/Break – pausa o jogo.
ESC e **TAB** – acciona o menu ou o mapa do jogo (é também no menu que sai do jogo. Desça até *Options*, seleccione *Exit Game*, escolha *Yes* e dê *Enter*).

destruídos, vão aparecendo itens especiais no chão, que devem ser apanhados. Eles podem recuperar a sua energia (medida que está na barra do topo do ecrã), aumentar as suas munições (a quantidade de balas é mostrada na barra que está na parte inferior do ecrã) ou até mesmo fornecer novas armas para o combate.

Mapas e inimigos especiais

Para ter acesso ao mapa que traça, automaticamente, o seu caminho nos labirintos, primeiro é preciso encontrar um computador que está colocado num lugar do cenário (é azul e está no chão). Basta passar sobre ele para o apanhar. Depois de fazer isso, quando quiser ver o mapa, tecle ESC e aparecerá uma tecla. A qualquer momento do jogo, os monstros podem atacá-lo de forma diferente, saltando para a sua cara (lembra-se do filme?) para sugar a sua energia. Quando isso acontecer, não desespere. Procure movimentar-se rapidamente até que o *Alien* caia no chão e você o destrua com tiros. Outra coisa: não passe por cima do bicho, mesmo quando ele estiver morto. O ácido verde que ele liberta (o sangue) também tira a sua energia.

Para apanhar armas e itens especiais, basta passar sobre eles. Mas tenha cuidado para não passar sobre os aliens. Mesmo mortos, eles sugam a sua energia.

Instalação

Clique em "Instalar o programa " (são necessários 25 Mb de espaço no disco rígido), e dê *Enter* nos ecrãs até ao fim da instalação. Depois, configure a placa de som, escolhendo o seu modelo na lista apresentada. Nos próximos três ecrãs, dê *Enter*. Depois, carregue em *Done*.
Para executar o jogo, saia do *Windows* e, na *prompt* do DOS, digite a seguinte linha de comando:

```
C:\>CD\ACCLAIM\Trilogy <ENTER>
```

e complete:

```
C:\Trilogy\Trilogy <ENTER>
```

Acelere a Fundo

No comando de um fantástico carro de rali, sinta o que é participar numa prova em Inglaterra, acelerando no asfalto, em terra batida, gelo...

Rally Championship é um simulador de corrida baseado no *Network Q RAC Rally.* Esta competição acontece oficialmente na Inglaterra, desde 1937, e fez a fama a pilotos como Collin McRae, entre outros. O jogo é cheio de acção, com imagens gráficas da melhor qualidade, fazendo com que o jogador tenha a sensação de estar, realmente, a pilotar um carro a sério.

É um jogo fácil de controlar , mas é preciso que a instalação seja feita correctamente para que ele seja executado. Nesta versão, vai pilotar um *Subaru Impreza,* um dos carros oficiais usados no verdadeiro rali, e correr uma das etapas da competição.

Matar a curiosidade

Se estiver com muita curiosidade para pilotar, veja o item "Comandos", nesta reportagem, para saber quais as teclas que tem de usar, clique em *Start Rally*, no menu principal, e dê *Enter* até aparecer o ecrã *Rally Service Setup.* Depois, use a seta de direcção para a direita, seleccione a opção *Setup Complete* e dê *Enter.* A pista vai ser carregada e, quando ela entrar, espere a contagem decrescente e acelere.

Quando se cansar, volte ao menu principal (dê ESC e depois escolha Y).

para Vencer

Comandos

Se ainda não redefiniu os comandos do *Rally*, estas são as teclas que deve usar para controlar o carro:

Z – vira para a esquerda.
X – vira para a direita.
[‘] – acelera.
[;] – aumenta a mudança.
[.] – reduz a mudança.
P – pausa o jogo.
C – troca a visão da câmera.
ESC – sai do jogo (carregue nesta tecla e depois Y).

Em seguida, explore as diversas configurações que pode fazer para tirar mais proveito do jogo.

Regular o carro

No menu *Game Options*, pode configurar várias opções do jogo. Em *Driver Details*, pode colocar o nome e a nacionalidade do piloto. Use as setas de direcção do teclado para fazer isso e, quando acabar, vá até à opção *Game Options*, para voltar a esse menu.

No próximo item (*Individual Rally Options*), pode configurar as condições climatéricas em *Weather Conditions* (escolha chuvoso ou ensolarado, nas figuras); a largura da pista, em *Road Width* e até a dificuldade da corrida, alterando o nível de inteligência dos seus adversários (*Others Cars'Intelligence*).

Volte ao menu *Game Options*, entre na opção *Control Options* e escolha *Redefine Keyboard*, para definir as teclas que vai usar para jogar. O jogo já vem pré-configurado e, se quiser, pode deixá-lo como está.

Explore também a opção *General Information*, para saber algumas informações sobre a história do *Network Q RAC Rally* (a competição a sério) e também os tempos obtidos pelos pilotos.

Depois de estar tudo configurado, seleccione novamente a opção *Start* ☞

Vai pilotar um Subaru Impreza, um dos carros oficiais do verdadeiro rali. E pode personalizar os comandos à sua maneira.

NETWORK Q RALLY

23rd - 25th November 1996

RALLY CHAMPIONSHIP

Rally e, quando a contagem chegar a um, acelere e não se esqueça de meter a mudança para começar a prova.

Se não gostar da visão da corrida, carregue na tecla C para mudar os ângulos da câmera que estão disponíveis.

Capotar ou sofrer outros acidentes fazem-no perder tempo e ficar para trás na corrida. Na versão completa, até pode escolher correr na neve (em baixo).

SISTEMA MÍNIMO
DOS
486 DX2 com 8 MB RAM

PRODUTOR
Europress Brasil

DISTRIBUIDOR
Portidata

TELEFONE
(01) 716 73 11

PREÇO SUGERIDO
8 995$00

TIPO
Simulador de corrida

Instalação

Clique em "Instalar o programa", no interface do CD-ROM e, no primeiro ecrã de configuração, escolha *American*, para definir o tipo de teclado que vai usar, e dê *Enter*. No próximo ecrã, seleccione a opção *Normal* (58 Mb), para determinar o tipo de instalação.

Esta versão ocupará cerca de 58 *Megabytes* de espaço do seu disco rígido. Depois, dê *Enter* e aguarde o final da instalação.

No fim, é necessário configurar a placa de som. Tenha muita atenção a esta tarefa, já que se ela não for feita correctamente, o jogo não vai correr. Dê *Enter* na primeira opção (*Select and configure MIDI ...*) e escolha o modelo da sua placa de som na lista. Caso não saiba o modelo, escolha um genérico, do tipo *Creative Labs Sound Blaster or 100% compatible* e dê *Enter*. Em seguida, escolha a opção *Attempt to configure sound driver Automatically*, seguido de outro *Enter*. Repita a mesma operação com o segundo item (*Select and configure digital ...*) e, no fim, carregue em *Done*. Para executar o jogo, saia do *Windows* e, na *prompt* do DOS, digite a seguinte linha de comando:

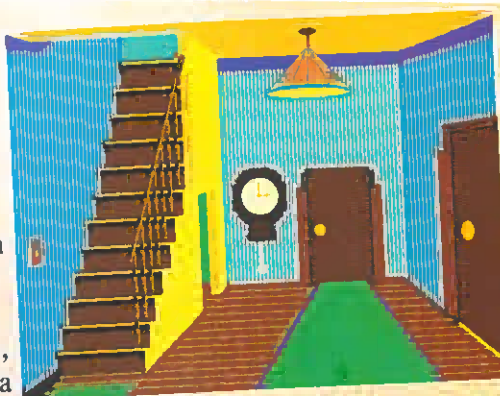
C:\> CD RALLYC
<ENTER>
e complete:
C:\RALLYC\RALLY
<ENTER>

F CASTLE

O *Foo Castle* é um castelo cheio de portas que poderá explorar à vontade e participar em várias brincadeiras.

O programa corre directamente do CD-ROM e assim que o ecrã do *Foo* aparecer, clique na Lua e irá para o ecrã principal do programa.

Se quiser entrar directamente para o jogo, vá até à porta (com o cursor do rato) e bata. Uma voz dará permissão para entrar. Clique na maçaneta e pronto. Entrará numa sala às escuras. Vá até ao interruptor e acenda a luz (sempre com cliques do rato). Agora que já está alumiado, comece a explorar o cenário. Clique em tudo o que estiver à sua volta para ver o que acontece.

Se subir as escadas, vai encontrar um monte de portas. Tente abri-las mas prepara-se para uma surpresa. Para voltar ao salão principal , carregue na seta que aparece no chão. Se quiser sair do castelo, faça a mesma coisa. E não se esqueça de explorar também a parte externa. Quando se cansar da brincadeira, clique em *Foo Castle,* no topo do ecrã, e depois em *Quit.*

MÁRIO TEACHES TYPING

Treinar a digitação, usando todos os dedos, com a ajuda da personagem Mário Bros. Este é o objectivo deste programa educativo. Depois de aberto (corre directamente do CD-ROM), aparece um ecrã com o Mário a dar as boas vindas ao aluno (ou seja, você) e, no lado direito, estão as lições (*Lessons*) para praticar. Clique em qualquer número e, quando o Mário começar a andar, preste atenção às letras que vão aparecendo pelo caminho. Repare nas mãos brancas que aparecem na parte inferior do ecrã. É através delas que fica a saber qual o dedo que deve usar para digitar essa letra (os dedos mudam de cor consoante a letra). À medida que vai avançando nas lições, as letras são mostradas a uma velocidade maior para você ganhar rapidez no teclado. Quando quiser sair do programa, vá até ao menu *File* e clique em *Quit.*

Power Rangers Da TV para o PC

Um jogo simples no qual a criança vai participar numa aventura com os cinco heróis da TV.

Os Power Rangers vão invadir o seu computador. Os destemidos heróis da série de TV, agora terão de lutar contra um imperador inimigo que está a tentar dominar a Terra. E claro, eles contam com a sua ajuda para saírem ilesos desta missão. A acção decorre em ruas, cavernas e becos sombrios. Distribua pontapés e murros para derrotar os soldados do imperador que surgem a qualquer instante.

Cada vez que um inimigo é derrotado, você acumula pontos para seguir em frente e poder lutar com o chefe.

Para vencer

Este jogo corre directamente do CD-ROM. Basta clicar em "Executar o programa". Depois, no ecrã principal, clique em *Go*, para começar a jogar. Aparece o *Ranger Vermelho* a passear pela rua. Quando aparecerem os inimigos, parta para a luta dando pontapés e murros para os derrotar. Em cada vez que isso acontece, eles libertam cristais vermelhos que deve recolher para acumular pontos (medidos em percentagem e mostrados no canto superior, do lado esquerdo do ecrã). Para que possa lutar com o chefe (o monstro que comanda cada nível), a sua percentagem tem de atingir os 100%. Só assim é que ele vai aparecer e, se o derrotar, passa à fase seguinte. Mas, quando chegar aos 50%, uma espada passa a fazer parte do seu inventário e pode utilizá-la para destruir os inimigos. Não se intimide com as dificuldades, já que pode tentar chegar ao chefe quantas vezes quiser. Mesmo assim, tenha cuidado para não perder energia quando for atingido pelos inimigos. O segredo é ser rápido nos comandos.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2, 8 MB de RAM
e 256 cores

PRODUTOR
Banday Digital
Entertainment
New York - USA

TIPO
Jogo de acção

COMANDOS

←→ – anda.
K – pontapeia.
P – dá murros.
J – salta.
I – saca a espada quando estiver com ela (50% dos cristais).
↑ + pulo – salta mais alto.
↑ (quando em frente de um mastro) – sobe o mastro.
ESC – sai do jogo (carregue nesta tecla e depois clique em *Quit*, no meu principal).

ZOO VIRTUAL

Os mais novos (e não só ...) vão deliciar-se com esta aventura. Existe um rico espólio de fotos, vídeos, sons e animações que permitem ficar a conhecer de forma prática e eficaz o mundo dos animais selvagens. Os cenários são atraentes e a utilização é muito simples. Recomendamos.

Título - Idioma	Produtor Distribuidor Telefone Preço $	Comentários
DEADLY TIDE (Manual em português)	Microsoft MSFT (01) 440 92 00 6 400	Jogo de tiro. Assuma o comando de uma nave submarina e combata para garantir o futuro da humanidade.
HUNTER HUNTED (Manual em português)	Sierra INFORJOGOS (01) 812 84 45 8 750	Semelhante aos jogos de vídeo, aqui é necessário ter habilidade e estratégia para poder vencer. Demo na edição n.º 5.
MANIC KARTS (Manual em português)	Virgin PORTIDATA (01) 716 73 11 4 995	São oito modelos de *karts* e 16 pistas em países diferentes, para escolher a seu gosto. Pode ser jogado em rede.
A-10 CUBA (Manual em português)	Activision INFORJOGOS (01) 812 84 45 10 550	Simulador de vôo. Pilote o caça *A-10 Warthog* numa batalha em Cuba, contra Migs soviéticos.
FLIGHT SIMULATOR (Manual em Português)	Microsoft MSFT (01) 440 92 00 9 300	Nova versão deste famoso simulador de vôo. Mais aviões e novos cenários. Interface mais simples, o que dá uma grande jogabilidade.
ZOO VIRTUAL (Português)	Porto Editora PORTO EDITORA (02) 606 28 13 4 990	Infantil. Viagem pelo reino dos animais selvagens que inclui jogos, *puzzles* e textos explicativos sobre cada animal.

Sistema operacional:

DOS

Windows

Windows 95

Produto Nacional

Observação: ***Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residência. Os preços são os recomendados por eles.***

O CD-ROM Nº 7 é parte integrante desta edição. Se faltar, peça-o no seu ponto de venda.

Veja a lista de programas do CD-ROM

E vem tudo explicado na revista

Jogos Pesados

- Rally (participe numa sensacional prova pela terra batida, asfalto...)
- Tomb Raider (jogo de habilidade, em 3D. A heroína é uma mulher)
- Alien Trilogy (Destrua alienígenas neste jogo baseado na série de cinema Aliens)

Infantil

- Power Rangers (jogo de acção com os personagens da TV)
- Foo (participe em várias brincadeiras num Castelo)
- Mario Teaches Typing (aprenda a digitar com a ajuda de Mario Bros.)

Aplicativos

- 1001 Plantas (uma enciclopédia com fotos coloridas e informações sobre 100 flores e plantas)
- GoldWave (edite músicas no PC, aplicando efeitos especiais)
- Microangelo (crie os seus próprios ícones, inclusive usando fotos)
- Icorama (catalogador de ícones)
- Yeah Write (vem com vários modelos prontos para você digitar os seus textos)
- Cartão de visita (faça e imprima cartões de visita. Programa em português)
- SuperCalc (uma fantástica calculadora electrónica com funções avançadas)
- Turbo Browser (localiza e mostra o conteúdo de ficheiros rapidamente)
- Desinstalador (remove automaticamente os programas copiados do nosso CD-ROM)

Entretenimentos

- Só para mulheres (fotografias digitais de estrelas e modelos famosos)
- Mulheres Bonitas (uma nova selecção de mulheres bonitas)
- Happy Calendar (um calendário que mostra o santo do dia e pode ser usado como agenda)
- Kaleidoscope 95 (Screen Saver que acompanha o ritmo dos seus CDS de audio)
- New Frontiers (Screen saver com imagens espaciais)
- Let's Draw (Faça caricaturas da família e dos amigos)
- Simpsons (faça um desenho animado com os famosos personagens da TV)

Internet

- mIRC versão 4.72 (programa para conversar e fazer amigos em todo o Mundo)
- IRC Ferret (localiza uma pessoa que esteja ligada à rede)
- TCPSpeed (verifique a velocidade máxima que seu provedor de Internet pode proporcionar)

Jogos

- Daytona (simulador de corrida de automóveis, tipo Stock Car)
- Eat My Dust (corrida invulgar na qual o importante não é vencer, mas divertir-se)
- Tennis (jogue uma partida de ténis, muito realista, no computador)
- Xadrez (use a sua inteligência e vença uma partida contra o computador)
- Pinball (pinball com uma mesa em 3D e um tema de terror)
- Robotron (jogo de tiro)
- SinkSub (nova versão da batalha naval)
- Astro Fire (destrua asteróides, disparando de uma nave)
- Smile (Quebra-cabeças, no qual deve pôr todas as caras a sorrir)

E na Revistinha...
Dicas & Truques

- ✓ *Como economizar tinta na impressão*
- ✓ *Como ter o Windows 95 e o 3.1 no mesmo computador*
- ✓ *Vale a pena ter uma rede?*
- ✓ *Endereços Internet e muito mais...*

Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e a Revistinha de Dicas